
DVD MHP2G最后挑战状
巴哈姆特之血/装甲核心3/勇者斗恶龙9
蓝龙 异界的巨兽/ELIMINAGE2/
vol.120
定价:9.8元
掌机迷
POCKET GAMER
特别策划
PSPGO 机能详细介绍
男人的浪漫
男性向游戏永远的主题
新闻热点
任天堂无处不在
DS终于变成了学习机
我们还不想死!
MMV制作人泣血恳愿
无限航路
攻略研究
系统说明与心得、流程要点难点解析、
全人物加入方法一览、入手舰船推荐
高达VS高达
2V2基本及心得研究
逆転検事
全剧情攻略要点解析
王国之心 358/2天
全任务详细攻略及系统解析


無限航路
Infinite Space
™
誰が想像しただろう、DSにここまで壮大な宇宙の物語。
CHARACTER
NO
FILE.


NINTENDO DS.
ON SALE!!
SEGA
PLATINUMGAMES INC.
nude maker



掌机迷
总120期



封面 逆转检事

POCKET GAMER

健康游戏忠告

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏
注意自我保护 谨防受骗上当
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身
合理安排时间 享受健康生活



本期收录游戏	
NDS	水晶编年史 时之回声汉化
NDS	乐高大战
NDS	流行之神DS
NDS	无限航路
NDS	大剑 银眼之魔女
NDS	逆转检事
PSP	勇者30
PSP	FATE 无限代码
PSP	高达问答

特别策划
编辑部精心策划各种热门专题！

新闻中心
了解业界动态游戏评论的最佳窗口！

新作报道
介绍两大主机最新作品详细速报！

攻略战队
最新最完善的游戏攻略一应俱全！

软硬兵团
最权威的软件硬件详细评测!

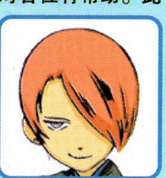
热作冲击波
当期游戏最详细的试玩报告!

游戏单间
在这里一定能找到最适合你的专区!

PG吧
拉近编辑和读者之间距离的纽带!

编辑部众人为大家推荐本期的精彩看点!

翔武推荐给你看
本期给各位喜欢《高达vs高达》的玩家们写了一个比较简单的2V2心得，希望能对各位有帮助。此外，回老家结婚的一狼也再度出击，献上了《逆转检事》的攻略。



零羽推荐给你看
本期写的东西不少……第一推荐的是梦幻骑士的研究，其次是关于机战的那篇特稿，接下来、勇者30的心得&王国之心的超长篇攻略,总之、希望大家能够喜欢。



八房推荐给你看
宇宙大航海《无限航路》绝赞，大家一定要玩！为了应景，攻略外我还做了特稿哦，男人之浪漫最高！此外,在我的万般不死心之下,一篇神秘的研究面世了。

常用游戏类型对照表	
ACT	动作游戏
RPG	角色扮演游戏
ARPG	动作角色扮演游戏
SRPG	战略角色扮演游戏
SLG	战略游戏
SLG	模拟经营游戏
PUZ	解谜益智游戏
RAC	竞速游戏
RAG	音乐游戏
AVG	文字/冒险游戏

PSP GO!

一石激起千层浪 各界众说纷纭

本次E3 2009上，SONY公布了PSP主机的新机型——PSPGO，一时之间各界的反响不一。PSPGO是一款特别强化网路部份，以习惯网路使用的用户为对象的新型号主机，取消了UMD光头，改为内置16G的NAND存储容量。主机采用新的滑盖式设计，在按钮的数量上虽然跟之前一样，配置位置差异比较明显，从机能上（CPU主频、内存）等则没有变化。另外在液晶面板上，则是将原本的4.3英寸缩小为3.8英寸（解析度480×272画素、1,677万色，这部份跟之前一样），还搭载蓝牙2.0（Bluetooth 2.0），藉由蓝牙功能，可以将PSP GO和DualShock 3振动手柄、Sixaxis六轴感应手柄等设备接续在一起当作PS3主机的操纵器。新的麦克风目前情况未明，相信其功能将会陆续得到开发和利用。

软件方面，最大的改变就是允许玩家们暂时中断游戏，回到XMB下进行各种操作的“游戏休眠”功能。这种情况下就算把电源切断也可以下次继续游戏，可以说比起PSP的休眠功能有了脱胎换骨的进化。除了通过PC端或者直连下载之外，PSP GO还可以通过PS3登陆PSN下载内容。



商品名称	PSP「PlayStation Portable」go
外形尺寸	约128×16.5×69mm
净重	约158g
CPU	PSP CPU（主频1～333MHz/物理内存：64MB）
屏幕	3.8英寸、16：9宽屏TFT液晶、480×272像素、发色数1,677万
音效	内置立体声喇叭、内置麦克风
主要I/O	无线LAN （IEEE 802.11b）（Wi-Fi）、Bluetooth 2.0（EDR）、High Speed USB（USB2.0）、Memory Stick Micro（M2）、Analog Video out、内置麦克风
主要端子	Multi-Use多用途端子（主机电源输入/外部电源供给/USB/Video out/Audio out）、耳机/麦克风端子、记忆棒（M2）插槽
按键	方向键（上下左右）、类比摇杆×1、△○×□钮、LR钮×1、Start/Select/PS钮×1、Power/Hold开关×1、无线LAN（ON/OFF）开关×1、亮度/音效/音量×1
电源	充电电池、外部A变压器、USB供电
本体记忆体	16GB（NAND FLASH存储介质）
对应软件	PSP Game
无线功能	无线LAN（IEEE 802.11b）（Wi-Fi）、Infrastructure Mode/Ad-Hoc模式（最多16台并联）、Bluetooth 2.0（EDR）
主机同捆物	AC变压器、USB线、CD-ROM（收录Media Go）

——各界反响——

PSP GO已经公布有一定时间，虽然各项新功能比较诱人，但也暴露出一些问题。孰是孰非，让我们来听听来自各方面的意见。

试玩者A：取消UMD，主体变轻的情况下，使用时间并没有显著提升。

PSP3000的使用时间是在标准亮度下4~6小时，根据PSP官方的说明和规格资料，PSP GO的使用时间与3000大体相当。由于PSP GO主要面向受众有异，所以PSP GO目前定位主要还是以播放视频、音频以及游玩PSN下载游戏为主要用途，不知用来玩游戏的话实际时间如何。

试玩者B：各项新功能使用便捷，新的媒体管理软件界面较好。

PSP GO支持“游戏休眠”、“闹钟显示”等多项便利功能，尤其是“游戏休眠”功能，比起传统的休眠，可以直接切断电源，减低待机损



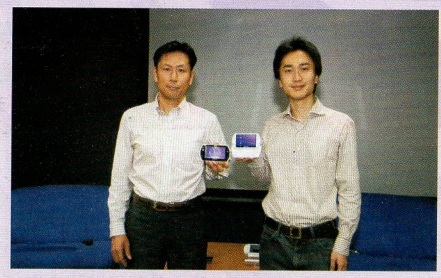
耗，时钟显示也是个平凡但方便的功能（可以在关机状态呼出）。此外，由于完全是采取网路下载策略，所以在网路方面的优化比较到位，新的PC端管理软件MEDIA GO比传统的MEDIA MANAGER界面干净，使用起来也比较便利。

分销商A：对于索尼的软件营销策略感到愤怒。

作为最大的特色之一，PSP GO取消了UMD，这引起了游戏经销商的广泛不满，大部分经销商认为这种行为极大地压缩了零售环节的利润空间，是一个“赤裸裸的抛弃行为”，部分厂家也表示暂时不会放弃UMD媒体。对此索尼官方发表回应，表示今后的大部分游戏仍然会有UMD版本，同时PSP3000短期内没有停产的打算，采取两条路线并行的策略。

分销商B：PSP GO凡响平淡，PSP3000销量未因此出现明显波动。

和传统PSP主要销售群体定位不同，PSP GO的销售群体更加倾向于以使用多媒体功能为主的时尚群体，所以尽管目前游戏阵容还没赶上PSP3000，价格也较贵，仍然聚拢了一定的人气，销售预期依然保持在乐观领域内。PSP3000势头依然良好，国内PSP3000价格受破解原因有所上升，国外则基本没有影响。



试玩者C：质感与手感，直观使用感受尚可。

收纳状态的PSP GO其大小只有PSP1000的一半略多，打开时大小基本相似。PSPGO首发钢琴黑和珍珠白两种基本颜色，外壳材质则相比PSP 3000进行了强化。据使用者反馈，机体质感比PSP3000好一些，滑盖设计看似脆弱，其实能感到一定的强度，如果小心使用的话当无大碍。展开后机体的重心仍然比较靠下方。不过目前仍然只是在试玩机上表现，不知实际效果能不能达到让人满意的水准。

就屏幕来说，虽然尺寸比PSP3000略微缩小一点，但不影响直观感受。屏幕材质与PSP3000相似，换句话说的话，就是如果有人非常在意横纹的话，仔细看也会看出一些的。音效水准与PSP基本相同，新的多用途端子位置合适，使用方便。根据使用者反馈，十字键按键的手感虽然不能说好，但不比PSP差，有一定刚性和韧性，操作方面的不愉悦感主要来自于类比摇杆的位置，由于机身略窄所以需要曲起手指才能操纵类比摇杆，如此背面的着力点就放在比较靠上的地方，按LR的时候就会有些小不便。总体来说，如果适应的话基本不会影响操作，只是可能会比较容易累。





SCEJ再展吸金手段，“PSP初级猎人包”特殊彩色主机发售！

SCEJ将在7月23日限量发售“PSP初级猎人箱”，售价为21000日元。“PSP初级猎人箱”内含PSP 3000一台（预装系统为5.50）、PSP游戏《怪物猎人2G》的廉价版一本。其中PSP-3000主机的本体颜色参考了游戏中登场的炎王龙与炎妃龙的体色——PSPJ-30006为红色、PSPJ-30007为蓝色。蓝色与红色正巧是市面上比较受欢迎而且紧俏的颜色，两款主机又做出了柔化调整，可谓深得人心。



顺便一提，PSP3000（价格：19800日元）与《怪物猎人2G》（价格：3140日元）的单买价格合计为22940日元，如果购入本套装的话可以节省1940日元。



09夏日次时代休闲玩具展开幕，《Wii Sports Rsort》与《怪物猎人3》亮相



面向从小孩到老人的广大一般消费者，以出展游戏、玩具为主的“09夏日次时代休闲玩具展”在6月20、21两日于幕张会场开幕。去年的展会是在幕张与札幌的两个会场同时进行的，而今年只在东京的会场召开。

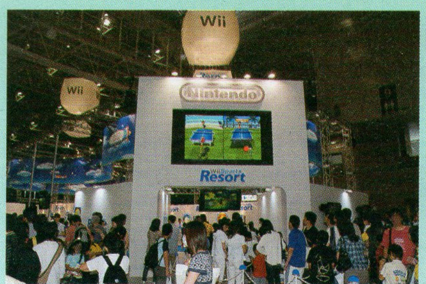
展会中，6月25日发售的《Wii Sports Rsort》、8月1日发售的《怪物猎人3》等。上述的游戏都提供了试玩机，并且与其它展台散乱的出展商相比，给人以非常鲜明的印象。本届展会的游客比历年都多，即便是在午饭时间，人气展台前也都人山人海。另外，与游戏没有什么关系的玩具贩卖会场，不到一个小时便排起了3个小时才能买到商品的长队。

《Wii Sports Rsort》试玩强势出击，出现需要排上90分钟长队的盛况

任天堂在出展的厂商中是规模最大的一家。即将在6月25日发售的《Wii Sports Rsort》的试玩机整齐的排列。《Wii Sports Rsort》是一款利用了WII的体感遥控器、进行高尔夫球、乒乓球等体育项目的游戏。售价为4800日元。比起前作，《Wii Sports Rsort》中收录的游戏，包括对战、协力、小队战等12种类的24个竞技项目，不仅可以与朋友一起分享、即便是一个人挑战各种竞技项目也是非常有意思的。另外，《Wii Sports Rsort》的专用外设也会单独发售，价格为1500日元。

在任天堂的展台区，设置了大量的可以两人同时进行体验的试玩机。赛艇、乒乓球等各

问答 黑龙江 陈超凡 怪物猎人2G的集会任务一定要联机，多人配合才好玩。
男，16岁，黑龙江省哈尔滨市南岗区

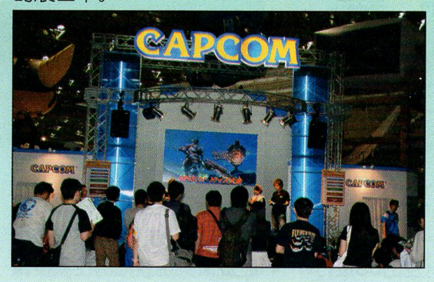


种项目的体验者络绎不绝，高峰时至少需要排上90分钟的长队才能玩上很短的时间。

《拉切特与克拉克 FUTUER2》主打，SECJ携PSP go出展

SECJ的展区以PS3的游戏《拉杰特&克拉克 FUTUER2》为主，并以此为主题举行了玩家互动活动。另外，展区内还设置了已经发售的《THE last Guy》、7月2日发售的PSP游戏《我的暑假4 濑户内少年侦探团“我和秘密地图”》、7月23日发售的PS3游戏《トロともりもり》的试玩机以及相关周边的贩卖台。本年度的焦点主机PSP go也出现在了本次SCEJ的展区中。





CAPCOM《怪物猎人3》试玩火爆

卡普空的展区内，设置了大量的即将在8月1日发售的WII游戏、《怪物猎人3》的试玩机。试玩版的内容与2008东京电玩展时相同（彩鸟与新的速龙类BOSS）。玩家除了传统操纵之外，也可使用WII的双截棍遥控器。

另外，展区内还展出了即将与《怪物猎人3》同时发售的新的黑色的WII等相关的商品，而展区侧面则召开了小岛慎太郎主持的《怪物猎人3》的提问大赛活动。除此之外，CAPCOM还召开了PSP的《怪物猎人2G》的联机活动及《流行洛克人3》的全国大会。



《口袋妖怪 心之金&魂之银》2009年9月11日如期发售，同捆联动计步器



《心之金》&《魂之银》是1999年发售的、全世界累计销量2300万以上的GB游戏《口袋妖怪 金》&《口袋妖怪 银》的复刻版作品。DS版的复刻版中，各个系统都有很大的改良，并且会追加多数的新要素。传说中的两只神兽级的口袋妖怪也同样会登场。

本次同捆发售的口袋计步器是为了配合本作的新型号。通过红外线通信机能将游戏中的一只口袋妖怪传送到计步器中，然后根据行走的步数，相应口袋妖怪还可以得到经验值。此外，使用计步器时，在行走过程中会得到“W POINT”，通过消费W点可以进行捕捉野生妖怪的小游戏，玩家甚至可以将捉到的口袋妖怪再传送回游戏本体中。



特报 scoop 低性能也能多媒体！新世纪也有学习机！任天堂开发DS用教育支援系统！



目前，由任天堂公司开发的以辅助中小学生教育为目的的软件《任天堂DS教室》已经完成。本软件发售由SHARP SYSTEM PRODUCTS来负责，该会社也会担任教材内容的制作、系统的设定等工作。

《任天堂DS教室》是通过教师的PC与学生的DS进行WI-FI连接来实现教师的在线授课的系统。学生们对教师进行提问的解答也能一览无余。这样的功能教师掌握学生们的学习情况十分有利。另外，根据SHARP SYSTEM PRODUCTS的技术支持，教师自己也能够独自的制作教材内容。

本系统将在6月17日、18日，大阪召开的New Education Expo 2009以及8月5日~7日东京召开的e-Learning WORLD中出展。来年开始正式具体的导入计划。任天堂的发言人充满自信地声称，“DS在市面上贩卖的教育系软件的效果验证实验已在教育机构展开，即便是教育领域，DS也逐渐被关注。活用游戏制作的基本系统，可以开发出更加便于使用的优秀系统”。看来以《任天堂DS教室》为首的多媒体市场，将是任天堂进一步的目标了。



话题 topic 缘何叫好不叫座？我们还不想死！MMV制作人博客泣血垦愿

日前，以《牧场物语》《胧村正》等作品广为人知的MMV公司开设了新游戏《王样物语》的官方博客，除了常见内容之外，制作人和田康宏还发表了一篇充满个人感情色彩的文章。

“当今就算是一部很好的游戏，如果得不到各方面信赖支持的话也不能大卖，为了打破这规律的束缚，我们一直在尽力去做那些谁也不愿去做的事情，并坚信最终能够获得大家的信任和支持。

《英雄不再》《弧光幻想曲》《胧村正》《符文工房F》…无论哪款游戏，都是我们在紧张的时间和预算中全身全灵投入做出来的自豪之作，纵使人人兴趣有差异，但我们有自信，自己的作品一定能够取得大部分玩家的认同——事实上这些作品也确实受到了广泛的好评。

但是不可思议，简直无法相信，这些作品——备受好评的作品，销量却无一例外的相当惨淡。我可是真哭了，货真价实的泪目，甚至还做了噩梦。就算是市场惨淡，该大卖的作品仍然卖得热火朝天不是吗？这么说来，我们果然还是力量不足啊。我们是否拼尽全力去做，和玩家是没有直接关系，玩家们在意的毕竟只是能否玩到好玩的游戏。正因为如此，我真心恳求能有更多的玩家来购买《王样物语》，。无论是多么出色的游戏，认真玩一下的话才能感同身受。接下来我们会全力的开发《王样物语》，所以，请大家务必要预约！

只要我们还活着，我们就会坚持努力下去，让游戏中充满新鲜有趣的东西——我们不想死！这是发自灵魂的吼叫和最真切的垦愿！”

根据统计，上个财年，由于WII上的几款大作接连失利，MMV在游戏事业方面亏损了10亿5900万日元。制作人所举的几个例子都是WII平台上的大作，在发卖伊始，全部都受到了广泛的好评。本次的《王样物语》同样也受到了关注，媒体的评分大部分都在9~10分的档次，情形如此相似，也难免让制作人心里打鼓了。



交友 福建 郑建辉 把113期中的雪山包还我，都好几个月了。
男，18岁，福建省福鼎市，QQ：82921330

用独立的眼光观察业界的事态

PSP GO横空出世却又饱受非议，尤其是取消UMD的设计让许多分销商叫苦不迭。网络下载经销路线是天堂还是地狱？你对这种营销方式看好吗？



网络营销是不是救命良药？

随着网络的发展，游戏和CD唱片面临同样的危机，就是下载问题。网络的流行是好事，但是由于实体资源被提供到网络上下载后，无论是商家还是开发发售厂商都受到了冲击。目前已经有部分CD出版公司在做官方网络下载的业务了，通过银行卡付费，可以第一时间把歌曲下载到电脑上，可以说是一种被逼无奈的新营销方式。现在游戏也在面临这个命运，比如在各大主机上通过网络下载到主机上的一些小游戏，不过目前大型的商业游戏还没有实现。我个人觉得通过网络下载来进行游戏销售是早晚要到来的，只是现在还处于初级阶段，就目前来讲是不可能成为厂商的救命良药的。PSPGO取消UMD舱的设计主要就是为了要靠下载，看来SONY对这一形势信心满满啊。



一方面是日本业界萎靡不振，一方面又是盗版日渐猖獗，索尼推出网络营销概念可谓一剂猛药。不过正所谓沉疴需缓养，个人认为，短期之内网络营销还见不到收益。如何利用PSN建立一个方便的营销体制是问题，但最主要的，经过若干年的发展，游戏的生产和销售已经形成了一个完整链条，从厂商到零售，无数张嘴要吃这碗销售饭。网络营销无疑是夺人饭碗，势必要遭到极为强烈的抵制，就算是玩家也有个习惯性问题，放进UMD开机总比使用一个客户端软件慢慢的下载方便嘛。但是，毕竟网络营销是一个大的趋势，越来越高的成本也让制造商和开发商疲惫不已，所以从长远来看，摒弃实体媒体走网络路线还是正确的。微软暂时还没有参入掌机，老任又不具备相应的能力，所以，总得有人来走这一步吧……



网络下载毕竟是未来的发展趋势，即便是在游戏界、这种方式也正在逐步普及中。而PSP GO的出现，则可以看作是加速网络下载方式普及的一种手段。同时，也可以看出到底有多少人能够真正接受网络下载的方式。毕竟，买了PSP GO的玩家、不通过网络下载的方式就玩不了游戏……其实、想一想，足不出户就可以第一时间玩到自己喜欢的游戏，这肯定不是一件坏事，但是对于经销商来说呢，这恐怕就不是一件好事了。网络下载服务中节约的成本，恰恰正好是他们的利润，眼看自己的利益即将受损，经销商肯定不干。于是索尼该如何去处理这个问题就成了PSP GO普及计划中的重要一环……虽说纯网络下载的方式并不会立刻被广大玩家所接受，但对于索尼来说，尽早的铺开这条新路绝对是个正确的选择。



新闻中心

新闻速报

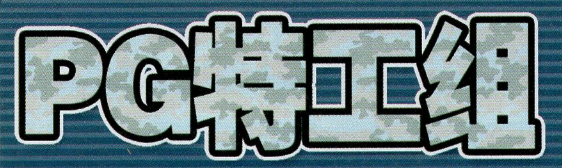
ROCKSTAR宣布将要推出《GTA chinatown war》PSP版本： 或许是由于NDS版销售惨淡，近日RS宣布，将要把NDS《GTA chinatown war》移植PSP平台。被问及原本需要触摸操作的部分如何处理时，开发人员表示暂时不便公开。

《太阁立志传5》复刻PSP： 近日光荣公布了两款游戏的移植计划，除了新近的《真三国无双5sp》之外，战略名作《太阁5》也将登陆PSP平台。

初音偷跑事件： 原订7月初发卖的《初音 主唱计划》提前一星期在香港偷跑，网上也很快出现下载，日本玩家纷纷对此表示愤怒。

《DQ9》最终发布会近日召开： 除了表示DQ9将会如期发行之外，制作人同时确认了本次DQ1盘卡将只有1个存档位。猜测是为了适应联机功能所致。





为了让各地玩家了解市场动态，原本一页的严俊专栏改名为“PG特工组”并且全面扩版，介绍更多城市的市场动态。

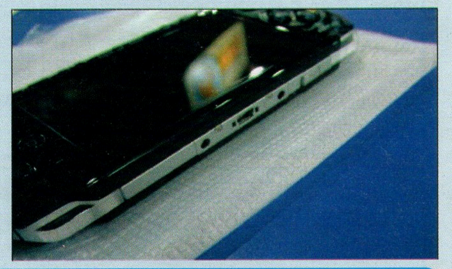
文/严俊

第 15 回　这次的话题　熬到白头终破解，无奈亮生喻将死，天意弄人，欲知行情上天入地夏日冰火两重天，且听俊叔本回分解。PSPGO公布日期，但价格昂贵，到时还不知能有几人问津，SONY啊SONY……

南昌地区市场动态

虽然3000可以运行iso游戏了，但实际市场上并没有出现预期的抢购热潮。自身未完美破解是问题之一，必须保持不断电实在是让人很不爽一件事，一个没伺候好就得重新再刷，玩着心里不塌实，费劲。再有就是PSPgo了，自打3000面市以来就有一大批玩家在等，等什么？等破解。现在终于是破解了，还是等，等什么？等PSPgo。回头想想3000的命运实在是坎坷，也不记得是哪个黄半仙策的，说是等到破解下一代主机就出了，真够乌鸦的。熬到今天好不容易快出头了，又是一闷棍，所以说现在生意不好做也是正常的。就在3000破解前夕，有部分玩家欲高价抛售手头的2000，不过没哪家卖店敢要，貌似都闻到了些许味道，事实证明没过几天新主机的视频就泄露了。

说到PSPgo，俊叔的第一感觉就是没感觉，年纪大了激情淡化是一方面，产品无法打动人也是关键，实际上对PSPgo的设计颇有微词的玩家不在少数。首先是外形，没啥可说的，实在是丑，根本不像是出自SONY官方的产品，不知道的还以为是国内的山寨货。其次，按键分部设计方面，怎么看都不合理，人家NOKIA常说科技以人为本，真不知道PSPgo的设计师懂不懂人体工程学。



广州地区市场动态

商人，特别是水货商，行见风驶舵、坐地起价、惟利是图之能事，最坏就是这干人等了，把我们卖店的利润都给榨没了。3000一破解，就拿基本款的黑色机来说吧，噌的一下就是150块，眼都不带眨的。甚至包括之前无法破解的2000版本，同样也是鸡犬升天了，批价从800多直接窜破了千元大关，黑就一个字。只可惜好日子没过几天就晴转阴了，茄子还没紫就蔫了。PSPgo一经公布对3000来说无疑是致命打击，刚调上去的行情又迅速下锉了近百元，包括2000在内也是如此，这段时间对卖店来说简直是冰火两重天。除此之外，1000和2000翻新机的行情似乎未受任何影响，其中1000翻新机的拿价接近千元，2000翻新机也没什么动静，均无性价比可言。近期记忆棒的行情比较稳定，始终保持在5元左右的上下幅度，TF卡方面几乎没有变化，基本维持在上期的水平。

DSi近期行情稳定，比较上期仅仅只有10元左右的降价，几乎可以不计。而烧录卡方面也没有太大的变动，除了Ak2i微调5元以外，TTi和EZ5i等品牌均保持原价，由此可见DS已经进入到稳定普及期，至少在近期是难有大风浪了。iDSL依然有个别颜色款在出货，价格还是老样子，万年不变，只不过现在几乎没人愿意进货了。另外，全新水货机因其价格没优势，同样也是无人问津的。时下DSL翻新机是最受卖店青睐的，进价不到500，而且近期又有了15元的降价。颜色款多达20种，几乎囊括了所有曾经发售过的版本，放到卖店出个550块还是有点搞头的。

上海地区市场动态

随着3000的破解，上海市场的主流至少现在是明确的。其中黑色基本款及银色主机的报价是1300元，白色机则要略贵70元，彩色系的黄绿两色价格统一在1380元，蓝红两色则是1470元的报价。总的来说保持了申城卖店一贯的定价风格，说白了就是赚一百就出。很多卖店喜欢走套装，其实到不是每个人都需要一大堆配件，最基本的棒包线膜就足够了。耳机我相信谁都有一副还不错的牌子货，俊叔认为组装货基本上是满足不了大家需要的，特别是上海玩家。现在市场上最好的红色极速8G棒是150元，16G棒的报价是300元，总的来说还算合理。不过考虑到山寨棒的隐患问题，还是事先与卖店约定售后服务比较稳妥，其他就没有什么需要叮嘱的了。

DSi方面，黑白红黄蓝统一报价1300元，实际上拿货价彩色系是要略贵一点点的，不过俊叔个人觉得还是传统的黑白系比较耐看一点。烧录卡方面，AK2i销量比较大一点，价格依然是110元不变，其他的品牌卡也几乎没有变化，另外TF卡的行情同样没什么波动。配件方面，提醒大家配水晶壳的时候务必要买品牌货，山寨壳极有可能让你的新机器瞬间毁容，而且拆都拆不下来，这都是血的教训。



北京地区市场动态

近期京城市场的3000行情明显走高，其中黑色和银色款同为1300元，白色主机在此基础上再加多50元，彩色系的黄绿两色报价1350元，蓝红两色则是1480元，总的来说与上海等一线城市相比略有出入，但定价都还在合理范围内。记忆棒方面，极速红棒8G报价150元，16G是290元，和上期相比丝毫没有变化。配件方面，要求比较高的玩家通常会购买品牌膜，不过现在市面上假膜的泛滥程度令人发指，特别是卡登士的。现在反倒是HORI膜更容易买到真货，正所谓最危险就是最安全。

京城市场的DSi行情和上海方面相同，日版五色款主机的报价都是1300元，其中黑白基本款的销量比较多一点。行货方面压根就没消息，诸位也不必再盼了，早买早享受。烧录卡方面，上期提到的SConei至今仍未正式出货，价格依然是未定，只能再耐心等一段时间了。日前又有一款新贵烧录卡公布，严格说应该是电影卡，因为就现在的情报来看它并不支持游戏，不过貌似播放能力颇强。

各地市场参考价

◆南昌地区PSP相关
PSP3000(黑):1200
PSP3000(银):1250
PSP3000(蓝红):1400
4G组棒:80
8G红棒:140
16G组棒:290

◆广州地区PSP相关
PSP3000(黑):1150
PSP3000(银):1200
PSP3000(蓝红):1350
4G组棒:75
8G红棒:130
16G组棒:280

◆上海地区PSP相关
PSP3000(黑银):1300
PSP3000(白):1370
PSP3000(蓝红):1470
4G组棒:80
8G红棒:150
16G组棒:300

◆北京地区PSP相关
PSP3000(黑银):1300
PSP3000(白):1350
PSP3000(黄绿):1350
4G组棒:80
8G红棒:150
16G组棒:290

◆南昌地区NDS相关
DSi(黑白):1210
DSi(彩色):1270
AK2i:105
TTi:110
TF1G:35
TF2G:50

◆广州地区NDS相关
DSi(黑白):1180
DSi(彩色):1230
AK2i:85
TTi:90
TF1G:35
TF2G:45

◆上海地区NDS相关
DSi:1300
AK2i:110
TTi:110
EZ5i:120
TF1G:40
TF2G:55

◆北京地区NDS相关
DSi:1300
AK2i:120
TTi:120
EZ5i:125
TF1G:40
TF2G:55

New Dicts下载完毕！NDS正式转职为“文曲星”……
男，18岁，福建省龙海市，QQ：530689546
福建 蔡伟华 交友

这里有第一手新鲜游戏资迅；这里有最新的游戏画面预览；诸位小编与你共同关注分析。关注游戏新干线，赶在游戏潮流最前端！ 文责/零羽

机战学园

机种 NDS
类型 RPG

●BANPRESTO ●1~2人/6279日元 ●2009年8月27日 ●原创

全新风格的机战新作第二报袭来～本次将为大家介绍的是游戏中最为核心的战斗系统。本作的战斗可以分为CPU战与对人战。其中，CPU战就是剧情+战斗的普通剧本模式。与正统机战游戏不同的是，本作游戏在战斗胜利后可以获得不同种类的硬币，而后可以利用得到的硬币来购买新的机体。当游戏剧情进行到一定程度后，玩家便可以利用通信中心来与朋友们进行对战了。对人战时的基本方式与CPU战相同，在对战时、即便是失败的一方，也可以得到一定的硬币作为鼓励……不过，对人战时不能像对CPU战时那样得到机体或强化零件。









本作游戏是按照小队选择→战斗方针选择→战术部分→战斗部分的流程来进行的。游戏中每个小队的COST为15，最大登录机体数量为5架，当小队登录完成后，从中挑选2架机体来进行战斗。战斗开始后首先要在各个击破、一齐射击、强行突破、威吓射击、迎击态势这5个战斗方针选择1个。当玩家选择的战斗方针正好克制对手时，便会得到AP点的补正。而AP点则用于战术部分时，来发动攻击、防御等行动。



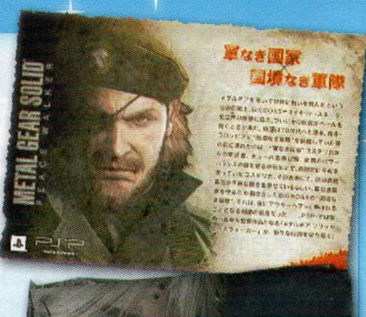
→本作中的联机对战模式、必将成为游戏最大的卖点！

交友 山东 张伟
看到上次翔武在PGBAR的号外，深有感触……
男，17岁，山东省烟台市，QQ：995144839

合金装备 和平行者

机种 PSP
类型 AVT

●KONAMI ●1人/价格未定 ●2010年发售预定 ●续作

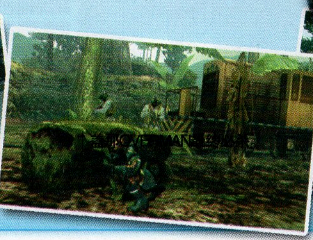


《合金装备》系列的最新作即将在PSP上登场了。本作游戏将是PSP主机上第一个由小岛秀夫来监督制作的作品。从初期得到的资料上来看，游戏中采用了大量的传统潜入要素，很有回归《合金装备》系列原点的感觉。

本作的主人公为传说中的战士、BIGBOSS。游戏的故事背景发生在70年代。在南美·科龙比亚的某地，从哥斯达黎加的来访者出现在了BIGBOSS的面前……艰难的保持着和平的哥斯达黎加的各地也出现了迷之武装组织……为了守护该地，BIGBOSS又开始了新的行动。









GT赛车

机种 PSP
类型 RAC

●SCE ●1-4人用/价格未定 ●2009年10月8日 ●续作



为了庆祝PSP GO的发售、GT赛车系列的最新作也将在同期登场。本作游戏中，赛车数量将有800种以上、各个颜色换装更多达4500种，而赛道的数量达到了35以上。玩家仍然可以通过使用在大奖赛中获得的奖金来购买新的赛车。本作中的主要模式如下：选择喜欢的赛车与赛道，轻松的与CPU对战的单人模式，多达100种以上XX大奖赛的任务模式，支持最大4人同时进行的联机对战模式。



↑游戏中登场的各类赛车，必将令玩家在选择上苦恼一番。



↑不断的挑战大奖赛，获取更多的奖金来购买名车吧。



06年与男友一起，受其影响玩PSP、NDS，怀念一起狩猎的日子。
女，25岁，上海市雪松路，QQ：838226861
上海 安妮 交友

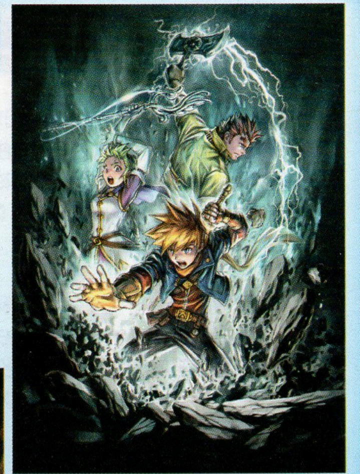
新闻中心

黄金太阳DS

机种 NDS
类型 RPG

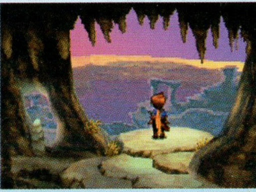
●NINTENDO ●1人用/价格未定 ●2009年10月8日 ●续作

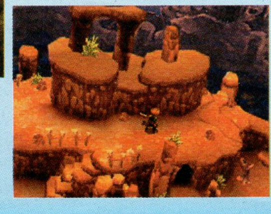
当年GBA时代的PRG大作《黄金太阳》系列的最新作也要登陆NDS了。本作是继《黄金太阳 开启的封印》、《黄金太阳 失落的时代》之后的第3部作品。从目前得到的少量资料来看，本作基本上是继承了系列的传统风格。另外，《黄金太阳DS》采用了3D场景、角色的表现方式，令游戏画面得到了全新的进化。（不过，由于NDS机能的问题，3D画面的表现方式还是令人比较担心……）



←本作的宣传画还是非常有魄力的！







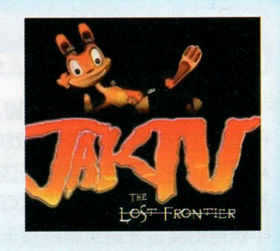
《黄金太阳DS》的游戏系统方面虽然还没有公布，但基本上可以确定，触摸笔是一定被大量利用的，至于是不是全程触摸限定，还需要有待官方的正式公布。另外，联机方面也是值得FANS期待的。

杰克与达斯特 迷失边境

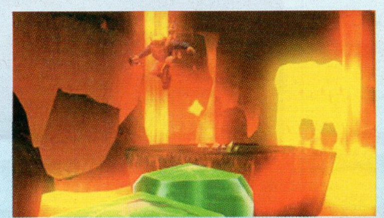
机种 PSP
类型 ACT

●SCE ●1人/价格未定 ●2009年秋预定 ●复刻

《杰克与达斯特》系列是欧美风格的人气动作游戏。本作在剧情方面是继续讲述前三部作品之后的故事。杰克与达斯特这一对好搭档将会再次踏上拯救世界的旅程。在本作游戏中，玩家可以使用的交通工具将会进一步增加。另外，官方公布的最新图像中所描绘的空中大战也令人十分期待。



→非常危险的场所，不小心掉下去的话可就……









←场面浩大的空战，敌人的武装貌似很强。

在黑暗中等你

机种 NDS
类型 AVG

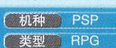
●WITCHCRAFT ●1人/5460日元 ●2009年秋预定 ●原创

本作是一款校园逃生类的解谜游戏。玩家要做的便是引导主人公以及同校的师生一起成功逃脱神秘的废弃校园。游戏的故事发生在在学校组织的一次活动中，主人公在到达目的地后突感身体不适，于是与学生会会长葵水央、教师高板贵彦、实习教师神子元直树、网球部成员慧波阳介&秋山朋、亲友樱叶克已一起乘坐公车返回。不幸的是，主人公等人乘坐的公车在途中遇到了意外事故。当他们再次清醒过来后，发现自己已经身处一个未知的废弃校园中……在主人公等人想尽一切办法脱出时，也受到了自称为“假面死神”的神秘人的追杀。









↑游戏中充满了各种的解迷要素。

→本作的人设还是非常精致的！

世界围绕我旋转 光与暗的公主

机种 PSP
类型 RPG

●GAE ●1人/5040日元 ●2009年7月9日 ●复刻





曾在NDS主机上获得玩家一致好评的任性公主马上就要在PSP主机上降临了……本作基本继承了NDS版的游戏系统以及各个要素。在此基础上还追加了各角色们的全新配音，即便是在NDS上玩过该作品的玩家，也一定能在PSP上找到新鲜的感觉。本作的主人公是15岁的贵族小萝莉……不、是小公主。在一次舞会上小公主结识了小白冒险者后，便诞生了独自外出冒险的想法……随后，小公主剪掉了长发、脱去长裙换上便装，开始了任性的冒险旅程。



←游本作最大的特征便是主人公的“任性力量”了。使用该力量甚至可以在战斗中来给敌人下达指令。

可爱的小猫DS2

机种 NDS
类型 ETC

●MTO ●1人/5040日元 ●2009年7月23日 ●续作

本作是2008年1月时发售的《可爱的小猫DS》的正统续作。本作除了继承前作的基本要素之外，小猫猫们的各种动作也得到了进一步的修整，而且还追加了动作，使得它们看起来更加的活泼可爱。





→图为身为主人公的玩家与小猫猫在玩捉迷藏的游戏。小猫猫究竟躲到了哪里呢？





本作的游戏流程与前作基本相似，都是与可爱的小猫猫一同渡过30天的快乐时光。在此期限内玩家要在各方各面来照顾小猫猫。在《可爱的小猫DS2》中，玩家可以带着小猫猫前往公园、宠物商店、猫猫沏茶店（……。）等场所，其中在新增的猫猫沏茶店里，玩家还可以见到其它的猫猫。

扁嘴鸭 懒洋洋的生活指南

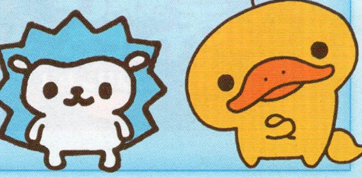
机种 NDS
类型 ETC

●ASCII ●1人/价格未定 ●2009年冬预定 ●原创

即将在NDS上发售的又一款风格可爱的小品级游戏。在《扁嘴鸭 懒洋洋的生活指南》中，玩家将会与可爱的扁嘴鸭一起，体验懒洋洋的生活。本作的主人公是小有名气的可爱角色扁嘴鸭，而游戏的最大卖点便是在房间中与扁嘴鸭及其它可爱的小动物们聊天。游戏中登场的角色们都有着自己独特的口癖，穿插在剧情中的对话也是十分搞笑。











交友 河北 赵腾
各地的掌机迷爱好者都来加我吧。
男，18岁，河北省石家庄市，QQ：517440948

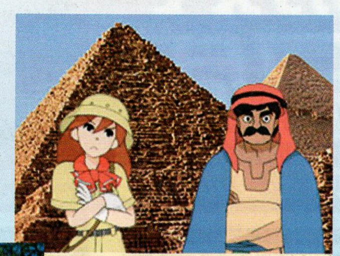
发现世界中的秘密

机种 NDS
类型 AVG

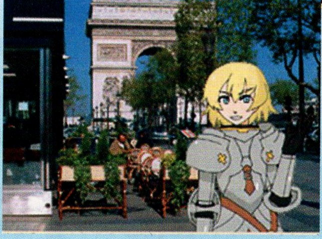
●FURYU ●1人/5040日元 ●2009年8月6日 ●原创

世界ふしぎ発見! DS
もうちょっとまってね!

本作是一款小品级的游戏。玩家将在游戏中扮演一名冒险家，去探索世界各地的神秘场所，而最终的目标则是找到传说中的秘宝。本作游戏中出现的埃及的金字塔、法国巴黎的凯旋门等世界遗迹，都是玩家们耳熟能详的场所。在这些已经成为了观光、旅游胜地的世界遗迹中，都隐藏着什么秘宝呢？这是令人非常期待的一件事情。在探索这些世界遗产的同时，也能够一览它们的风采，加深对世界遗产的了解，达到寓教于乐的目的……另外，本作的预约特点还会附赠精制的世界遗产手册。







←图中NDS下屏所显示的象形文字看起来是解开某个谜题的关键要素。



←在玩家完成了一个解迷任务后，仍然可以再继续挑战该任务，更新自己的成绩。

新闻中心

现代大战略一触即发·军事平衡崩坏

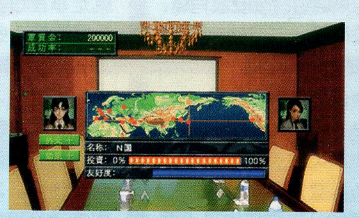
机种 PSP
类型 SLG

●SYSTEMSOFT ALPHA ●1人/6090日元 ●2009年7月30日 ●复刻

《现代大战略 一触即发·军事平衡崩坏》是一款PC版的复刻作品。在PSP版的本作中，收录了从PC版中精选的共通剧本50个以及固有剧本5个。而登场的兵器方面，也收录了最新的战斗机、战舰等，合计超过了500种。本作游戏的系统直接继承PC版，战斗画面也同样采用了3D方式进行。



→《现代大战略》与《大战略》最大的区别在于，前者采用的是空想剧本，而后者是采用史实剧本。







←在《现代大战略》中，玩家除了要购入兵器、囤积物资之外，还需要注意外交发展。



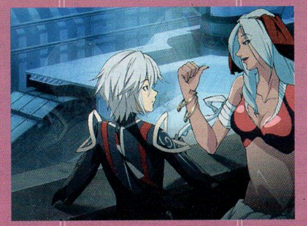
NEW GAME CROSS REVIEW

游戏品质

心的感受 文的传达

在星之海原的浪漫旅程

无限航路



NDS/SEGA
2009年6月11日/RPG

让你体验有码的魅力

勇者30



PSP/MMV
2009年5月28日/RPG

本期新发现

无限航路这个游戏很不错，玩完幻水之后我要抽空玩一下。

翔武

由于没按时完成作业八房最近淡出GVG，对战对象少了。

无限航路 8

所谓的心比天高命比纸薄就是这款游戏的写照了。虽然玩得不深，**但是本作确实是非常热血，巨大战舰加大航海的题材不错，**不过NDS的画面太差了，音效也特别不好，不知道是不是反烧录的问题。看了八房存档的内容，到后期剧情很紧凑，打BOSS时还会唱响主题歌，波澜壮阔的感觉算是做出来了。

勇者30 7

现在的游戏，一旦打上“创意”的头衔，就八成不好好做画面，这帐的头要找老任来算。勇者30也是这样一款创意作品。几个篇章基本都是让你在30秒的时间内完成任务，**先干什么后干什么就显得很有讲究，**不能像一般RPG那样慢慢练级。这游戏考验对时间的分配能力，不抓紧时间的玩家玩玩吧，笑。

本期新发现

最近玩了nds的流行之神，发现素质相当之高，考虑写介绍。

八房

魔神转生2由于用了超任最高分辨率，psp模拟器不支持。

无限航路 8

往好了说，就是在NDS有限的机能里做出了宏大的感觉，往糟糕了说就是虽然立意很好但是实在表现力不足。**游戏的整体节奏和气氛非常不错，音乐和剧情也算是可圈可点，**可惜战舰气魄略小，音效不知为何和爆音一样，有时剧情线索提示少也很头疼，但总的来说组合战舰很有趣，非常值得玩。

勇者30 9

非常有意思的小游戏，**节奏明快随时都能玩上几盘，**魔王30和勇者30也颇有战略性，难度本身较低，很好上手，**附加要素十分丰富，**无论是通关后追加的勇者300、勇者3还是各种特殊条件的称号都十分考究玩家的规划能力和反应能力。要说缺点的话，就是掌握过关方法后重复游玩度略低一些。

本期新发现

无限航路里LOLI长大之后居长歪了，一个怨妇版一个扭曲版。

零羽

未完成

勇者30太好玩了，做完攻略我也一直没有放下，推荐。

无限航路 10

作为原创系的本作的整体素质还是非常高的。在以探索广阔宇宙为主题的本作中，登场角色数量众多、除了主线之外的分支剧情也是十分精彩。**而本作最赞的地方还要说舰队编成以及舰队战，不同类型的宇宙船编队也会派生出各种特殊的战法。**让我再次燃气热血、开始无限的航路吧！

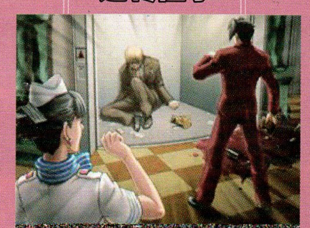
勇者30 9

本作同样是一款原创类型的作品。游戏中的勇者、王女、魔王、骑士4大篇章都十分有创意。本人感觉最有意思的还是骑士篇。在前三个篇章中，都是要想尽办法赶在30秒以内收工，到了骑士篇后，却是要扛着贤者满处跑、想尽一切办法耗过30秒，**本作没有华丽的画面，但游戏性绝对有保证，推荐~**

交友 辽宁 王乾昱 请问PSP上的游戏存档为什么会损坏？
男，17岁，辽宁省瓦房店市

换个角度，新的逆转

逆转检事



NDS/CAPCOM
2009年5月28日/AVG

8
逆转系列的新作，以检查官御剑为主角，与搭档的刑警系锯圭介一同前往案发现场进行调查，从现场所遗留的蛛丝马迹，来找出足以成为破案关键的证据，然后对嫌疑人指控。**本作是系列中首次可以操作角色走动调查的，为收集证据方面增加了乐趣性。**本作文本量巨大，等汉化的朋友一定要有耐心。

8
作为系列新作，系统的变化并不是非常大，玩过的人可以轻松上手。主题有异但裁判过程仍然有威慑、举证等要素，各色熟悉人等的登场也让人非常亲切。**剧本质量总体高过逆转4，有满热血的地方。**尤其是人物的肢体语言表现力比起以前有了比较显著的提高。新的搜查系统用起来也比较方便。

7
逆转系列的最新作品。本作继承了逆转系列的精髓，**在各个角色的刻画上下足了功夫，性格各异的角色都会在本作中登场。**而游戏的主人公也改成了御剑怜侍这个人气很高的检察官。总之，喜欢逆转系列的玩家是一定不会错过本作的，不过、对于悬疑、推理、调查不感兴趣的玩家则可以无视本作了。

乐高的世界简直无所不能

乐高大战



NDS/Warner Bros
2009年6月10日/RTS

8
意外发现的有趣作品。乐高系列在DS上的作品一直都是动作游戏，没想到这次做了个即时战略的。不仅如此，**本作在DS上算是即时战略中非常优秀的，**无论是兵种还是建筑设计，以及游戏节奏上把握的都非常好，而且乐高造型的人物别有一番风趣。在收集和隐藏要素上做得也非常到位，极力推荐。

8
本以为乐高系列只有动作游戏说得过去，没想到本次这款即时战略也非常不错。**画面很不错的同时，保持着良好的操作性，同屏人数略少但没有拖慢掉帧。**游戏平衡性相对也比较好，敌人AI虽然战略面单调，但也会针对主角攻击采取不同战术。若说有什么不好的话，游戏的字体笑了一点，看久了累。

7
乐高大战这个游戏本来就属于小品级的作品。想必喜欢的玩家应该也不多。不过，实际体验之后的感觉还算不错。**作为一个即时战略游戏，本作的节奏感很到位，既不会令玩家手忙脚乱，也能体验到应有的紧张感。**对于已经被大作搞得审美疲劳的玩家，可以来尝试一下指挥着乐高小人部队作战的乐趣。

KEY永远都是关键

王国之心358/2天



NDS/SQUARE ENIX
2009年5月30日/RPG

7
首先我要先称赞一下这游戏的画面以及操作手感，在DS游戏里可以算上级的了。**人物建模和建筑物建模做的也非常不错,还穿插高质量CG。**但是缺陷就是大概把容量都用在这上面了，导致游戏变成了任务制，场景重复使用率较高。前10天的教学完全可以压缩，作为教学来说实在是有些过长了。

7
优点：画面好，音乐不错，手感比较流畅，心之嵌板系统很有意思，完毕。缺点嘛，首先是场景太局促了，少而且小。而且节奏极为缓慢，连个教学关都生生拆成10次。**大部分任务全都在同一个场景进行,敌人又全都大同小异,多玩一会都觉得十分单调。**剧情，没有玩过系列的话不容易有共鸣。

8
又是一个系列化的续作。与DS的同类作品相比，本作游戏的画面、音乐、操作等等都已经算不错了。**除此之外的系统方面,采用了全新的设定,还是比较值得称赞的。**本作偷工减料的地方也不在少数，部分该有的细节表现都被抹消了……另外，为什么每次完成任务后，众人都要坐在钟楼上吃冰棍呢?

游戏品质

斗剧新秀转战PSP

FATE 无限代码



PSP/CAPCOM
2009年6月18日/FTG

09斗剧加入这一作之后，我就决定等PSP版出了之后看一看。厂商为了照顾PSP的按键，把出招方式进行了不少简化。这样一改，虽然是适合了PSP操作，但是有时总出误操作，看来想体验爽快还是街机比较好。不过对于PSP来说，这种素质还算可以，**联机的时候略有拖慢现象，比起铁拳感觉差远了。**

原本是一个以系统精深、判定严谨和平衡度高著称的蝉联斗剧的游戏，不过本次的移植版本意向发生了变化。**游戏以追求华丽战斗、爽快连击为主，新的简化操作系统比较豪快。**游戏的技术含量不如原来高了，但画面非常炫，连击的打击感和爽快感十足，很好上手的同时，又保持了一定挑战性。

本作是PS2版同名游戏的移植版。**在PS2版中登场的角色们也都一个不落的来到了PSP上。**作为一款格斗游戏，本作在操作性上还是比较不错的，而且还新增加了ReflectDash等设定。除去格斗系统外，本作中新追加的个性服装也是非常大的亮点。尤其是几位女性角色的换装十分养眼。

总被叫成哇哈哈骑士

瓦尔哈拉骑士2



PSP/MMV
2009年6月25日/RPG

感觉和前作的变化不大，这个系列的优点就是可以自定义的设定比较多，不过像人物形象这种，却觉得面目可憎的比较多，似乎有点失败。游戏仍然是遇敌后手动战斗，但是感觉战斗节奏仍然是偏慢，很缺少爽快感。这作的武器装备也非常丰富，**游戏整体素质还可以，可以消磨时间的作品……**

本作并非新作而是加强版，类似P2G之于P2。针对天雷滚滚的前作，本作作出了很大改变，包括大幅度改进小队系统（缩少人数增加可操作性）、添加中继点点、降难度提高平衡性等。但实际上，**任务依然很无聊，色调依然很灰暗，人设依然很丑陋，迷宫依然很冗长，**努力只是让大雷变小雷而已。

本作只是个伪强化版作品，游戏的基本剧情没有任何变化，只不过是追加了小队的合体技以及新的迷宫。另外，原本《瓦尔哈拉骑士2》的画面就很差劲。到了最新的《战斗姿态》中居然没有任何的变化。**而视角与操作方面也是没有得到任何改良。**如果不是对此作特别有爱的玩家，还是无视本作的存在吧

希望别再是马甲作了

剑与魔法学院2



PSP/Acquire
2009年6月25日/RPG

从游戏整体来讲，我其实只对它的人设稍微有点兴趣。原来前作还对他队伍组合有些兴趣，但是就八房讲完这个游戏是一个马甲作的时候，对这游戏的好感降到了一定程度，导致第二作出来前也没看一眼。**玩了一下之后感觉第二作和前作的变化不算大，**如果还是马甲作，我就可以放弃此系列了。

虽然改进了一点，但雷物就是雷物。凭良心说，本作针对上一作的不少非常不人性的地方进行了改进，包括简化系统、降低上手难度等，视野也更为开阔。但实质上，**本作的内核依然是美式巫术RPG，操作也仍然有许多不便。**换句话说，还是肯下苦功夫入手就很好玩，否则就很无聊的游戏

凭借着还算说得过去的人设骗钱的游戏的续作终于登场了。令人震惊的是，**本作中的人物、种族、职业居然是直接照搬前作,没有任何变化,**不仅如此,连游戏的流程以及迷宫都仍然是老样子。如果不是游戏开始时，系统提示可以继承前作的存档，还真能让人产生是在玩前作的感觉……

交友 江苏 陶夏秋 我们这里的报亭被拆了，好痛苦啊。
男，17岁，江苏省无锡市，QQ：985981578



神奇的四叶草为我们带来了这部“宇宙版大航海时代”、《无限航路》。以探索未知宇宙为主题的本作，从故事剧情到战斗系统都是非常的出色，游戏中登场的各式战舰令人眼花缭乱……在这里，零羽强烈向大家推荐本作，《无限航路》果然是神作啊~



无限航路
NDS/SEGA
2009年6月11日/RPG/1-2人

广阔无尽的宇宙，等待你的探索！

宇宙战舰大结集！

《无限航路》最吸引人的地方，还是要属类型众多、性能各异的宇宙船了。游戏中的宇宙船按照类型可以划分为战舰、空母、巡洋舰、驱逐舰、特殊舰等5大类型。其中，驱逐舰与巡洋舰都属于护卫型舰船，驱逐舰的性能平庸、价格低廉，而巡洋舰的性能要普遍高于驱逐舰，且对空能力优秀，部分巡洋舰还具备飞行甲板、可以搭载少量的舰载机，相应的巡洋舰价格也比较高。

本作游戏的动画制作的还是非常精致的！

空母除了拥有较大个飞行甲板，可以搭载大量舰载机外，其武器搭载数量有限、移动速度缓慢、装甲不高以及耐久度偏低，另外、价格不菲，综合性能实在是说不过去……有着与空母相似价格的战舰类宇宙船，绝对是游戏中的首选主力类型（推荐用该类型舰船来当旗舰~）。战舰的对舰性能很强、武器装备丰富，且拥有超越其它舰船的厚重装甲&耐久度。部分战舰在此基础上还拥有较高的机动力或者是拥有飞行甲板、可以搭载不少的舰载机，还有的战舰装备了究极的“MAP武器”、此类武器的命中极高、威力惊人，且射程范围极大。使用得当的话，可以秒杀敌舰于千里之外……剩下的一个特殊舰则是一些性能&外形诡异的舰船。

舰长必修课—舰队规划

当玩家基本熟悉了各舰船的特性后，就可以自己来规划、编排舰队了。而舰队的编制、也是本作游戏中的又一大乐趣。这一点在游戏的初期不是很明显，当玩家进行到“青年篇”后，舰队编制的乐趣才渐渐的体现出来。在这里零羽向大家推荐一种自己非常喜欢的舰队阵型。首先、以当时期的最强战舰作为旗舰（隔3话换一次即可），由于战舰有着极高的耐久度以及厚重的装甲，完全可以将旗舰部署在舰队的最前方，旗舰左右辅以过期的战舰（原来用剩下的战舰）后面的两艘可以考虑选用内装较大的巡洋舰，用大内装的巡洋舰来补充各项回复设施，舰队最前方的战舰以及旗舰的内装则以“火力补正”为主。按照此阵型配置，普通的BOSS级旗舰也禁不住2次的一齐炮击。而对付一般的拦路杂鱼，则是普通攻击、一炮沉一个……当然了，这也只是游戏中的一种普通战法而已。对于不喜欢这种“强袭式”战法的玩家来说，也完全可以用空母当做舰队的主力，开战后放出大量舰载机的同时，向后方撤离，然后就等着放出去的舰载机将敌舰慢慢磨死。总之，灵活理解舰船的特性后，就可以编制出属于自己的强力舰队。即便是在多周目的情况下，也能乐此不疲的体验着不同战法下舰队战的乐趣。

综合点评	
画面9分	机能有限，做成这样实属不易。
音乐9分	与剧情结合的很到位。
操作10分	完美的利用了触笔，操作便捷。
系统9分	比较完美,还有不少改良余地。
总评 37分（满分40分）	

文责/零羽

うたわれるもの PORTABLE

传颂之物

PSP SRPG ●AQUAPLUS●2009年5月28日 ●1人/5040日元●256KB

初期剧情概要

在大陆的东北方位的边境之地，有着一个不大的村庄。当故事的主人公挣开双眼后，发现自己已经处于村庄之中了……根据搭救自己的村娘艾露露的描述，她是在村子附近发现身负重伤的主人公的，但主人公自己却没有任何关于从前的记忆……也许是因为过重的伤势导致了自己的记忆丧失，也许是因为其它的原因……

另外，主人公还发现，自己的脸上多了一个无法卸下的面具。而村中的“人”也与自己有所不同……在主人公的伤势略有好转之后，善良的村长大娘并没有将身份不明的主人公赶走，而是将他以村民的身份留在了村中，而且还给主人公起了个新名字——哈克欧罗。

以新的身份开始了在村中的新生活后，哈克欧罗发现自己所在的村子十分贫瘠，村人对土地的耕种方法也不是很熟悉……于是便运用自己的智慧，帮助村民改良了耕地……。在这个过程中，原本对身份不明的哈克欧罗存有戒心的村民们也接受了他。



经过了若干磨难之后，在哈克欧罗与村民的齐心协力下，村子终于迎来了大丰收的季节。原本应为此而庆祝一番的众人，却因当地藩主的乱入而陷入了新的危机中……贪心的藩主以收税的名义，强行征收了村民的大量粮食……

主要角色介绍

哈克欧罗（ハクオロ）CV：小山 力也

本作故事的主人公。身受重伤昏倒在了荒野之中。被善良的村娘艾露露发现后，带回了村中。丧失了关于受伤之前一切记忆的哈克欧罗，从外表上看是一个沉着冷静的青年。他脸上所戴的面具由于未知的原因而无法取下。在哈克欧罗伤愈后，为了报答村民的搭救之恩，他决定留下来为村子的献计献策。

艾露露（エルルウ）CV：柚木 涼香

将身负重伤的主人公扛回村中的女孩。性格善良、且十分温柔，对家务活也十分在行，典型的家庭主妇系……另外，在得知主人公和其她女孩有来往后，好吃醋的一面便体现出来。

阿露露（アルルウ）CV：泽城 みゆき

艾露露的妹妹，。性格内向，平时少言寡

语。说话的时候也是非常简练。最初与主人公因小误会而产生了隔阂，在误会消除后，将主人公当成了父亲般对待。

柚叶（ユズハ）CV：中原 麻衣

胧的妹妹。天生的体质贫弱。出生时、虽然号称活不过3天，但在胧以及身边佣人的细心呵护下，平安无事的成长到了现在。

胧（オボロ）CV：桐井 大介

柚叶的哥哥、妹控属性。身体健壮、剑术一流的胧是狩猎民族的年轻领袖。胧的脾气急躁、是个典型的热血男。为了部落的生存当起了盗贼。



托斯克鲁（トゥスクル）CV：京田 尚子

边境小村的村长，艾露露与阿露露的祖母。对两个小孙女疼爱有加，不过，在传授技艺方面却是十分严厉。托斯克鲁对药学的知识丰富，身体贫弱的柚叶能够平安活到今天，也少不了她的照顾。

多利&古拉（ドリイ&グラア）CV：渡边 明乃

双胞胎姐妹，胧的得意部下。平时总是跟随在胧的身边，形影不离。多利与古拉两人不仅是外表相同，就连行动特点与思考方式都是一模一样。

奴万基（ヌワンギ）CV：吉野 裕行

出生并在边境小村中长大的孩子，父亲是当地恶名昭著的藩主。自以为是、且自尊心很强，在回到父亲身边后变成了一个彻头彻尾的小混混。

萨山迪（ササンテ）CV：大川 透

奴万基的父亲，统治边境地区的藩主。长着一张猪头脸、好吃懒做、贪财好色，经常仗势欺人、以武力压榨村民们。

基础战斗系统解说

◆属性特点

属性，即每个角色所拥有的特性（主人公为无属性）。游戏中的属性共有4大类，分别为火神、水神、土神以及风神（游戏中都是以图标的形式表现，非常容易识别）。在属性之间存在着相互克制的关系，具体如下，火克水、水克风、风克土、土克火。当战斗中遇到了相克属性的敌人时，就可以给与该敌人致命的打击，反之，也还需小心我方角色被敌人的优势属性直击。

◆奖励点数

在本作游戏中，除了以正常的方式、依靠经验值来提升等级来增强实力之外，还可以通过使用奖励点数来强化角色们的各项能力。奖励点数的获得，是根据每次战斗时、击破的敌人数量来决定的。在强化角色的能力时，每名角色的能力值的提升点数都有所不同（比如、战士系的角色提升攻击力的所需点数就会比较其他角色低），至于是强化角色的优势能力，还是补完角色的弱点能力，就要看玩家们 自己的喜好了。

◆异常状态

在游戏中、出现的各种异常状态变化也是需要玩家们注意的。通过使用道具或是发动特技可以给与敌人附加攻击力低下、气绝、混乱等异常状态。有效的利用异常状态，能够使战斗变得更加的轻松。不过，异常状态回复的道具会令防御力上升等良性的异常状态也失去了效果。



玩 后 感

一个……应该说、又是一个数年前发售的游戏的移植版作品。PSP版《传颂之物》除了在画面上进行了针对PSP主机的特殊改良外，还追加了一个高难度模式，而故事剧情方面没有什么变化(已经很完美了)。本作中的音乐非常动听，20余首BGM恰到好处的被安排在了游戏之中。另外，特典模式中的道具图鉴、CG图鉴等也能满足喜爱收集的玩家的趣味。无论是喜欢欣赏剧情或是喜欢SLG游戏的玩家,都可以来尝试一下本作。

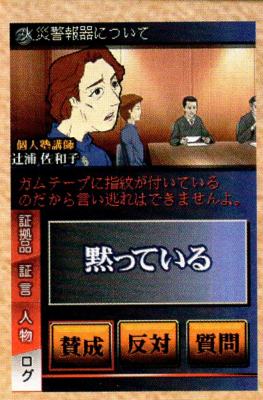
热作冲击波



本作是什么游戏？

本作是一款文字推理AVG作品。游戏的过程是真实地再现了前不久刚刚在日本开始推行的陪审员制度，玩家所扮演的就是陪审员成员之一，要通过对案件的了解和质询相关证人考量事件，最后为事件进行定性，甚至可以给被告人量刑——事实上，本作，正是日本政府为推广陪审员制度的宣传攻势的一环，可以说是个红头游戏哦。不过放心——比起胡子大叔与刺猬的运动会来说，本作虽然性质特殊，但游戏的素质还是相当让人满意，是一部值得一玩的好游戏。

和同类作品相比？



首先，作为一款相对比较认真严肃的游戏，游戏的题材非常现实，没有《逆转裁判》那样神乎其神的剧情，也没有《THE 陪审员》那种古怪搞笑的气氛，无论是案件的内容、游戏的基调（人设等）都十分贴近现实，尤为值得一提的是游戏中的审判过程，几乎全程按照真实情况再现，玩家可以通过游戏了解陪审员制度，体会真实的法庭过程。要按我来总结的话，大致是这样。

NDS 有罪无罪
AVG ●Mainichi ●2008年12月11日 ●1人/3990日元 ●64Mbit

优点：游戏的逻辑比较缜密，没有天方夜谭式的剧情和牵强的推论过程。审理稳中有序，给了玩家充分的思考空间，即使完全不了解相关知识的玩家也可以无障碍地玩下去。尤其值得肯定的是案件并不是设定好的固定结果，同样的案件依照玩家的表现不同，可能被告人会得到完全不同的罪名和量刑（当然，每章最后会显示出“真相解明率”这个数值来告诉玩家是否完全正确判决）。总体真实感较强。

缺点：由于很大程度上再现了实际情况，所以审判过程可能会略显波澜不惊；不提供多个存档位置，玩到后面却发现有做错的结论或者说错的话，想要推翻的话只能重玩整章节——虽然很好地再现了说话要负责，没有后悔药可以吃的实际情况，但略嫌死板和不够人性；玩家在游戏中并非处于举足轻重的地位——事实上，玩家想凭一己之力力抗众议是不太容易的，同样是真实情况但果然还是有点不爽！这些其实都没啥，最大的缺点是人设相当“平常”，看惯了美型的我们大概会超级不习惯吧。

游戏的系统

前面一再说过，游戏的系统正是仿照真实的陪审员制度，所以系统主体自然也就是审判过程了。操作方面，本作操作相对来说比较简单。用触笔点击下屏的标签可以查看证言、证物和人物档案等。按下START键可以打开系统菜单，包括：

裁判记录の保存：保存进度

タイトルへ：返回标题画面

ゲームにもどる：返回游戏

和其他游戏一样打过一章后追加新的章节。本游戏所采取的案件全部是刑事案件。每章开始时候，都会有一个案情的基本介绍，这个介绍就是一般来讲我们能从新闻、报刊等消息来源得到的信息，而主人公，被告知将要担任本次审理的陪审员一职，游戏就此展开。

庭审前的准备：庭审开始前先要与审判人员和其他陪审员进行交流，初步讨论案情。除了完全中立的审判官之外，还有2名审判员其他5名陪审员，大家都会对事件有一定的认识和立场，可以在这里初步了解其他人的观点。

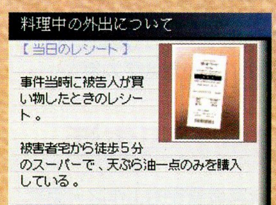
开庭，进行程序性工作：开庭后审判长将会宣布一些法庭纪律和规范，并且核实各方面人员的身份，这一部分并不需要玩家操作。

公诉人宣读起诉书：公诉人宣读起诉书，说明公诉方的观点，并且简要叙述公诉方认定的案件的事实和细节。玩家除了可以借此深入了解案情外，还可以浏览加入资料库的各项资料如证据、人物信息等。

辩护方宣读辩护意见书：律师一方会表明本方的观点，会依据情况不同做出“无罪”或者“罪轻”的主张，并简要叙述辩护方认定的案件的事实和细节，让玩家从另一个角度了解案情。

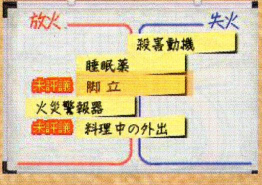
被告人进行表述：被告人表达自己的观点之后，审判长会针对各方面的意见总结出案情争论的焦点，并就此要求双方进行举证。在前期了解案情的过程中有时会出现一些选项，如主角针对某项关键证据的疑问等，玩家可以选择接下来要如何进行发问。

公诉方进行举证，各方面进行质证：公诉方提出证据证明公诉方所主张的事实。发言完毕后，玩家可以针对公诉方的观点进行询问——注意是询问，不是辩驳。



辩护方进行举证，各方面进行质证：同上，换一个角度。

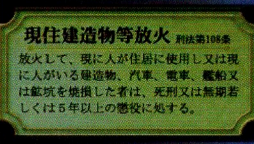
审理间隙的合议：休庭中，审判人员要一起整理案件的内容和目前的情况，并且提出数个关键问题，这里就是游戏关键的部分了，玩家要针对这些问题提出自己的观点，并且拿出证据来证明自己观点。最后根据众议，每个问题都会得出三种初步结论（公诉方意见、辩护方意见和目前证据不足以判断）。合议的时间是有限的，玩家在时限内可以反复讨论问题。



公诉方证人出庭进行证言并接受询问：和前半段的证据质询一样，只是换成了证人。证人在证言过程中，主角会随时进行推断，玩家要选择质询时候要提的问题，最后询问证人。

辩护方证人出庭进行证言并接受询问：同上，辩护方证人出庭作证。

休庭进行合议：审判人员最后对案件进行梳理，和前半段一样要对关键疑点进行分析和推论。根据情况（如得到新的信息），还可以有限制地对前次的结论进行更改。最后，大家会根据所有疑点问题的推断得出案件最终的结论，并且在审判长的指导下进行量刑。



宣判：审判长宣布案件的判决，审判结束。结束后玩家可以看到“真相解明率”。乐于追求真实正义的玩家向100%挑战吧！

玩后感

本作，仅就剧本内容的角度来说，实在可以算是同类游戏中的佼佼者，游戏系统简洁，逻辑缜密，玩起来很有代入感。不过反之，就戏剧性、乐趣程度来讲，就有些差强人意了，如果对内容不感兴趣的话就会觉得有些无聊。那么本作究竟值得不值得玩呢？如果你是喜欢的是通过思考得出真实情况的推理迷，那本作绝对值得一玩；如果你只是要享受大逆转的快感，看精彩的辩论和法庭活剧，那么同期的《逆转检事》应该会更适合你 。要我给分的话，我给7分好了。节奏略慢扣1分，人设太丑扣一分，没有后悔药吃扣一分（笑）。

ようこそ ひつじ村 ポータブル

PSP
欢迎来到绵羊村 携带版
SLG ●Success●2009年5月28日
●1人/5229日元●记忆容量256KB

文责/零羽



游戏初期的基本流程

本作的主人公是一个喜欢旅行的少年，在翻山越岭的来到了一个名为绵羊村的没落小村庄后，受到了村中妇孺的欢迎、开始了定居生活……

游戏开始后万能的绵羊村之神、酒瓶鸭布拉米（ブラミー）会给玩家逐一的介绍牧场中的各个物件……在看到杂草后，会强制跳到第三天（一个少年与一只鸭子不吃不喝的等了两天的时间看杂草的成长……汗）。之后玩家会得知一个重要的信息——本作中的时间流逝是由玩家自己来决定的，即L+R一次、便可经过一天（又是一个奇怪的设定……）。同日，放羊妹还会送来两支土拨鼠（公母各一只）。在第四日的时候，牧草可以收获了。此时会得到村民赠送的镰刀，有了镰刀之后，才可以砍掉通往市场的杂草（为什么这个游戏里总是出现这种白痴的设定呢……）。



当通往市场的进路确保之后，游戏才算是正式开始。本作游戏中还有一个奇怪的设定，那便是没有金钱的概念，游戏中所有的商品，都是通过”以物换物“的方式得到的。在用镰刀收获牧草后，要将其放置到牧场上晒干，在经过若干天后，牧草就会变成干草。此时便可以用干草去市场交换小土拨鼠了（两个干草换一只小土拨鼠）。如果玩家想节省时间，还可以直接用第三天时得到的土拨鼠来进行下一步的交换。母土拨鼠可以换得小兔子（ウサギ），小兔子在经过一定时间后会成长为公兔子或母兔子。公土拨鼠可以换得两块土拨鼠的肉（……好悲惨的命运啊~），而土拨鼠的肉可以用来换得洋白菜的种子（キャベツのタネ），洋白菜是兔子的最爱，在成长后的兔子吃掉洋白菜后就会长出兔子毛，而玩家最初期的任务，就得到兔子毛！上述的交换过程，只是游戏中一个最基本的循环，后面的交换将会更为复杂……

牧场的初级生活

身为牧场主，玩家最重要的工作之一便是、种地……本作中的种植工作非常轻松，既不需要耕地、也不需要浇水，只要玩家将种子撒（扔）到地上即可。在经过了一定的时间之后，种子便会发芽、之后再经过一定的时间便会结出果实（牧草等除外~），此时玩家便可使用相



应的工具进行收获了。虽然说，本作中的各种作物都不需要浇水便能开花结果（这是什么设定啊~），但需要注意的是，作物在种子以及幼芽阶段可是各种小动物们的美食~如果某天早上玩家发现昨天撒在地上的种子神秘的消失了，那不用说，肯定是被某只小动物当成晚餐了……所以，合理的规划是必须的。以初期为例，最简单的方法便是一分为二，在重要作物与小动物之间放上一排栅栏（将牧场中央的一圈栅栏拆掉后重新组合）。最后还要记得把杂草的种子都扔到小动物那边哦~



主要角色简介

克莱尔·利多（クレア·リード）

绵羊村中的放羊妹，垄断了村中所有的绵羊……克莱尔与主人公的关系非常亲密，在游戏中给与了主人公不少的帮助（初期的重要道具有不少都是她送的……）。

****

玛夏·罗塔斯（マーシャ·ロータス）

村中服装店的三姐妹中的小妹。平时负责看管森林。玛夏非常喜欢森林中的动、植物，当玩家发现了新的果实或是昆虫后，玛夏会很热情的为玩家讲解。

****

雷蒙德·哈利（レイモンド·ハリー）

绵羊村的村长。面向斯文的雷蒙德是个做事十分认真的人。对于作物的种植上有着丰富的经验，经常热心的帮助有困难的村民。

****

海莲·罗塔斯（ヘレン·ロータス）

村中服装店的三姐妹中的长女。服装店的工作基本上都是由她来完成的。对于服装的制作上有着自己独到的见解，另外，在村中也是使用剪子的第一人。

****

萨姆松·古雷（サムソン·グレイ）

绵羊村的肉店老板（也可以称为屠夫）。萨姆松有着丰富的肉类知识（村中所有的小动物都是经过他的手，才转化为肉的……），对于狩猎也是情有独钟，尤其是喜欢大型的动物（大型动物在他眼中就是大肉……恩、一定没错）。

****

摩冈·比赛特（モーガン·ビセット）

绵羊村中年纪最大的人。有着丰富大工经验的大叔，村中相关的物件都是出自他手。在主人公得到了木材后，摩冈大叔还赠送给了主人公加工用的道具。

****

索菲亚·罗塔斯（ソフィア·ロータス）

玛夏的姐姐，海莲的妹妹，服装店中的二把手。索菲亚的性格有些男孩气，比起做衣服，她更加喜欢照顾动物（主要是指狗狗）。闲暇的时候，经常与爱犬一同去狩猎。

****

布拉米（ブラミー）

头戴草帽，身背酒瓶，且懂得人类语言的鸭子（也算是绵羊村的特产动物了……）。在游戏中，时刻跟随在玩家身后，为玩家讲解各种动、植物以及道具的特性。



玩后感

本作虽然也是以“牧场”为题材的游戏，但与MMV的《牧场物语》的差别还是非常大的。游戏中没有金钱的概念，作物的种植也省去了耕地、浇水等繁琐的流程，甚至连时间的流动都交给了玩家来控制……另外，游戏中可以养殖的小动物也是种类丰富，从土拨鼠开始，不断的去市场交换最终可以换到村中的特产、绵羊……不过，游戏中也存在着不少不尽人意的地方，比如说栅栏的“安放困难”、酒瓶鸭的“横行霸道”等等。本作一款休闲风格的游戏，对于玩累了大作的玩家来说，倒是可以小试一下，换换心情。



浪漫（ロマン）：语源为romantic。1.富有诗意，充满幻想情怀的。2.具有强烈的个人感情、高度的个人爱慕之情。——《现代汉语词典》

就本期来说，最重头，也是编辑部里讨论最热烈的游戏自然就是《无限航路》——自己建造并且驾驶巨大战舰在宇宙中展开漫长而多彩的冒险，虽然限于机能问题，空间上有些拘束，战舰也略显粗糙，但宏伟壮大的太空歌剧的感觉还是做出来了，光是这条就足够吸引充满了激情的男孩子们投身星海。而问及为什么会喜欢这类游戏的时候，相信不少人都会这样告诉你："因为这是男人的浪漫。"而这，也就是本期的主题了。

我的征途是星辰大海——大航海

其处にロマンは在るのかしら？

——Sound Horizon

"没有男人不喜欢大海"。这句话已经忘了是谁所说，不过本人深然之。无论是波澜万丈的大海还是深邃而不可计知的星空，都能够勾起男人们无尽的憧憬和万丈雄心，所以要说起男人的浪漫，估计没有什么东西可以比大航海更能引起大家的共鸣了。

那么，所谓的大航海，究竟是为什么能够几千年如一日地让浪花男儿们趋之若鹜呢？事实上，航海从来不是，也不会是一件特别轻松惬意的事情。航行的时间通常已经不是以天，而是以月甚至年来计算。变幻莫测的天气，暴风骤雨，神秘的洋流，危险的冰山，一切都是真有其事。坏血病会让最坚强的水手纷纷倒下。除了与大自然搏斗之外，还要和非洲、美洲以及太平洋上所经之处的土著居民们抗争；更不要提危险的太空，在作家笔下，在创作者的作品中，无数人都在漆黑的空间中化为了星辰——但是！这一切都不能够成为让人们退却的理由，事实上，航程越是危险，环境越是苛烈，就越能够激发起人们克服困难、达成目标的的万丈雄心。无论是游戏也好，现实也罢，大航海最为充满魅力的一点，就是远方未知地平线或者星球的呼唤。开拓，探索，走没人走过，或者别人走不了的路——这种充满冒险风格的进取精神正是男性的特质中最为迷人的部分之一。勇于尝试新的事物，敢于探索新的舞台，

的人们有福了，当探索者们最终站立在未知的大地之上，被环抱在崭新的事物和知识当中时候，这种对于自我力量的肯定，这种充满了喜悦的征服感和成就感，对于激情洋溢的男性来说，是极少有事物能够替代的——即使是在游戏里，这种成就感也是如此的强烈，让男人们就像夏夜的飞蛾，义无反顾地投身飞向远方闪耀的灯火。



↑家园2极为宏大的战舰战。虽然估计缩成小图只能看见一团花，但当初看到画面时我的震撼真不是一星半点啊，建议大家搜索看看。

浪花男儿的足迹

将上面的内容总结起来，“大航海”这个游戏类型，带给玩家的乐趣，就在于不断探索未知的期待和兴奋，在于将自己的足迹踏遍每一寸土地的征服感和满足感，在于接触每一个新事物的激动与欣喜。事实上，作为男人最高的浪漫之一，大航海这个主题，早已为各种各样的游戏所诠释。各个游戏的入手角度并不相同，风格、背景、类型也各异，但无论怎样，一部成功的大航海题材游戏，必然会通过游戏的过程，将一个广阔、充满惊喜的世界呈现在玩家的面前，让浪漫的感觉淡淡地划过玩家的指尖。

大洋上的浪漫

就算是整个办公室都在和《无限航路》度蜜月，就算是我喜欢星海胜过大洋，我也找不到理由在写起航海的游戏时候不把《大航海时代》放在第一位。在这个由光荣（现已几乎只做无双，真是悲剧）一手缔造的系列中，玩家要扮演的就是一位船长，在那个近乎传说般的浪漫时代中扬帆远航，最后上达庙堂或者纵揽四海。游戏的背景、人物、剧情，乃至核心游戏机制——也就是，游戏最大的玩点（在于培养自己的力量，通过航海取得成就），无一不为航海这个主题服务。作为一个靠制作历史模拟类游戏起家的公司来说，光荣在驾驭这个题材的时候显得驾轻就熟，充分地将时代的氛围巧妙地和游戏的系统结合了起来，这也注定了系列的辉煌。虽然近年，随着游戏风气的浮躁和家用机平台的衰微，大航海时代的阵地已经退缩到PC网游平台一角，但MMO RPG这个框架却正是最适合《大航海时代》的舞台，建议有爱的玩家不妨一试。篇幅有限，我也只能在这里泛泛地谈一下自己的对这款游戏的了解，分析一下为什么它能够成为传奇。



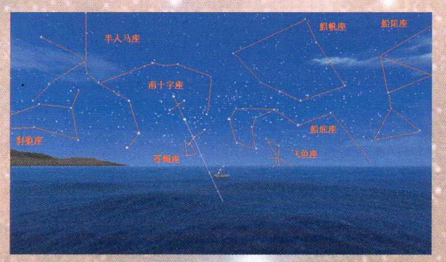
↑传世名作《大航海时代2》，在有限的平台上充分地做出了那种扬帆远航的宏大感，感动了整整一代中国玩家。

特别策划

深厚的历史积淀和厚重感。由于本身背景正以大航海时代为原型，所以游戏最大的一个特点就是极强的既视感——熟悉的大洋、熟悉的城市、熟悉的事物和文化，这些都足以成为玩家游玩的动力。游戏的事件包括部分剧情，也多少会以真实存在的事物作为蓝本，这也加强了玩家的投入程度和代入感，而丰富的历史背景设定也包含了相当多的自然、人文知识，这使得“大航海”题材最重要的一个卖点——发掘新事物、开拓视野，体现得格外突出。记得当年MD上的大航海2在中学班级中风靡一时，以致于当年的学级地理分数都有了显著的提升（汗，真的）。其实即使这些知识你已经知晓，也丝毫无损于游戏的乐趣：你会自觉地在杭州港口装上满满的丝绸；而控制唐·埃斯坦巴·卡特琳娜面对西班牙舰队时，我想你也会会心一笑吧。

极高的自由度和战略性。航海的乐趣在于什么？在于随心所欲地冒险，在于自由不羁地航行。就这一点来说，大航海系列可谓恰到好处。游戏采用了开放性的剧情设置，主线和支线都分布在各地的事件中，玩家想要疾风骤雨地攻略也好，想要不管剧情，慢慢地培养势力也罢，都可以如鱼得水。而且作为一个战略游

戏老手，光荣将大航海的战略部分做得十分富有挑战性和活力：既让玩家承受着一定的生存压力，又不会因此将玩家束缚在事务性的劳动中——看着自己的势力通过努力逐渐壮大，能够探索的区域也越来越广，自己的眼界和水平也逐步提升，每一个玩家都能够从中体会到成长的实感和其带来的快乐。



↑一位名叫七濑的达人（2-2服）用了若干时间，通过观察星空，推断出大航海时代OL的世界是一个忽略经度，着重纬度变化的模型，堪比OL中的麦哲伦

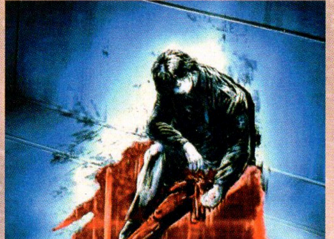
前往无尽未知的旅途

说起大海来人们的第一反应总是《大航海时代》，而说起星海来，看来观点就不会那么统一了。《沙丘》《银英》《家园》《孢子》等等。就个人倾向来说，我是比较喜欢《家园2》的——不过大家或许已经发现了，我举得这几个例子多半并非是掌机平台，大概是因为掌机画面的表现力不足吧。这也是让我觉得非常遗憾的一点。所以请容我稍微跑一下题，偶尔聊聊非掌机平台的游戏吧。



↑关于孢子这游戏的自由度。甚至有强人可以做出1096飞船来……创造的过程绝对让玩家爽到家。向着达到地球努力吧！

如果要说我认为近年来最浪漫的宇宙背景大航海游戏，我推《孢子》……当然不是NDS上那个缩水版而是PC版。玩过的人都知道，孢子这个游戏最精华或者说最耐玩的部分也就是宇宙文明阶段。经过从小小的浮游生物一直发展到国家文明这个过程之后，每一个玩家都会对自己的种族充满信心，而向着宇宙发展就成为了几乎必然的选择——《孢子》这个游戏的宇宙阶段是非常自由的。你不但可以自由开发购买和自定义自己的宇宙船、舰队，更能殖民到几乎每一个存在智慧生命可能的星球上，对于星球上落后的部族，也可以选择扶植、共存乃至抹杀。尤其让人觉得巨有成就感的就是星球改造——把位置比较合适，但不适合生物居住的星球进行改造，进而培育出自己的生态系统。看着一个幼小文明从自己手下诞生，这种乐趣是无可比拟的。此外，宇宙里还有一两个极为强大的史诗文明，刚升到太空时的孢子文明比起史诗文明简直就是竹牙签和阿姆斯特朗喷射旋转阿姆斯特朗跑的区别（这什么玩意）。在夹缝里向着未知的星系进发，最后将整个银河都染成自己的颜色，这简直不是一般的激动人心。最后作为隐藏要素，孢子文明会发现太阳系和地球。而当时的地球只是一颗不能住人的三等小行星……如果是你的话，你会怎么办呢？相信起码有一半的人，选择都会和我一样吧。



←对于热爱宏大太空歌剧的朋友来说，相信杨威利死去的这一幕会让大家铭记在心。田中芳树你这扭曲的家伙！把杨还回来！

当然，浪漫不仅仅限于这个方面——事实上，开拓新疆域只是大航海诸多萌点中的一个。除此之外也有其他的表现方法——比如银河英雄传说。《银英》的浪漫，虽然有探索的要素在内，但更多的是征服，而这种征服的快感则是来自于宏大的空间和场面。严格说《银英》其实都算不上一个大航海游戏——但毕竟，在广袤的空间里指挥舰队冲进充满危险的未知宙域，这就已经足够燃起男孩子们的热情了——而这，就被热爱冒险的人们称为“太空歌剧”（太空奥德赛）。包括这次的《无限航路》其实也是这样。事实上无限航路的剧情是很单纯的单线制，自由度其实很低，但就是广大宙域的那种空间纵深感，就是波澜起伏的剧情和形形色色的人物，就是千奇百怪又各具特色的战船，构成了这部游戏吸引人的全部。当小麦哲

伦不可一世的霸权被外太空侵略者用战舰彻底碾过的时候，当主角10年后再度扬帆，却发现当初自己精心打造的航空母舰甚至还不如一只小小的驱逐舰强大的时候，当最后银河联邦主星在OVER LORD的摧残下分崩离析的时候，这种强烈的落差和时空上的断代感给人带来的震撼，彻底超越了NDS那可怜的3D画面所能表现的极限。



不灭的钢之魂——巨大机械

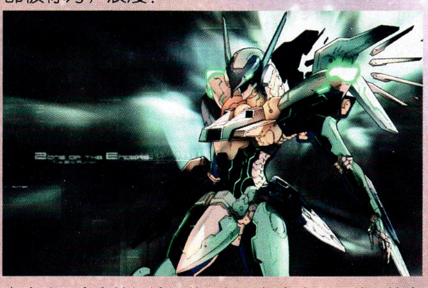


“ロマンスは剑の辉き！”

“小子们！和我一起喊！是男人就去！”OK。你喊的是啥？（当然我知道你没喊，我是问如果，如果啦）。请回答“下一百层、撑1分钟”的朋友自觉退场。我们重来一遍：“是男人就要开高达！”没错。这一小节要讲的内容就是巨大机械——不单单是人形兵器，机甲、战舰、战车、巨大机器人，这些都是男人的最爱。事实上，男孩子们对于铁器的爱好几乎与生俱来——这里的铁器也是泛称，代指那些让男孩子们心动不已让女孩子们感觉反感的金属家伙们。事实上我就是一个彻头彻尾的高达爱好者（SEED D除外），但你要我给你解释为什么喜欢，怎么说呢这让我？

就我个人来说，对于巨大机器人的喜爱，主要出自两点，一是机体本身的美感，二是围绕着它所发生的是是非非，悲欢离合，也就是外延。关于第一点，这是最容易，也是最难以解释的了。我只是直觉地觉得这些机体很美。有些机器充满了俊秀刚健的线条，有些机器则有着粗犷豪迈的气质；有时机甲钝重冰冷的躯体下蕴含着轻灵的活力和激情，有时纤细柔美的线条下却散发着冷峻的杀气……有的男人喜欢汽车，有的男人喜欢刀剑和枪械，虽然载体不同，但我相信，这种对于金属的热爱，确实是男人的一种天性——抑或说，是因为男人天性如此，这些东西才被创造出来呢？

事实上，金属就是金属，设计者在设计时，最先考虑自然还是性能而不是外貌（起码现实世界是这样），这些东西之所以会让人们感觉到美感，有很大程度上是因为它本身的属性，因为它存在的性质——冰冷厚重的外表下蕴含的激情以及力量。都说斗争是人类永恒的主题，作为武器，抑或作为斗争工具（如跑车和飞机），即使外型不会让人觉得赏心悦目，那种力量却实实在在地存在着，并且让这些大玩具充满了危险、神秘却又充满诱惑力的气质。而这，对于天生就倾向于斗争的男性（当然有时这不是什么好事）来说，是一种让人无法逼视却也让人不忍挪开目光的美丽。围绕着这个犹如异域美女般的钢铁怪物，发生的那种种或热血，或悲伤、或柔情，或坚毅的故事——这一切都伴随着引擎的怒吼冲进男人心田，这些就都被称为，浪漫！



↑冷峻而庞大的钢铁怪兽和相比起来脆弱而渺小的人类，只是这样的对比就已经能够让人浮想联翩。ZOE你倒是赶快给我出续作啊！

特别策划

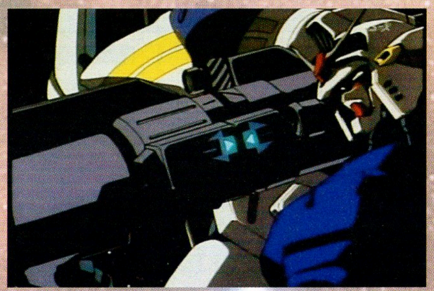
铁与血的奏鸣曲

正如我们上文所提，机甲的美感来自于它所蕴含的力量，而这力量所代表的，又是斗争。所以无论是哪个机甲游戏，斗争都是一个核心的要素。哪怕是自己制造机器人耕田，那也是与自然的斗争（不过有这么纠结游戏么……），所以一部机器人（或者机甲）作品好不好，很大程度上就要取决于对“斗争”这个主题的把握——这也是为什么几十年前的高达动画放到今天来看，仍然也不失其风范的核心原因。但你要知道，这不是唯一的原因，在游戏这个舞台上，热血萝卜可以展现出其他其他平台无法比拟的风采。

“萝卜魂”的化身

好的，你知道我要说什么。当然是高达。正如《大航海时代》是大航海精神的具现化一样，高达这样一部作品，同样也是巨大机器主题的至高点之一。事实上我们在这里说“高达”，并没有特指哪一部游戏，而是指的高达这个整体……论剧情的宏大，可以举《基连的野望》出来；论场景的再现，可以去玩高达战

争系列；论驾驶的实感，去街机上找《战场之绊》最高；论战斗的爽快，我和翔武正在玩的《GVG》是个好的选择。高达的游戏之所以如此之丰富，如此历久弥新，这与高达本身的内涵是分不开的。所以，与其一一讲述某部游戏如何，不如将高达本身的精神展现给大家看。



↑多くの英灵が无肽死にで无かつたことの证の为に！再びジオンの理想を揭げる为に！星の屑成就のために！ソロモンよ！私は归つてきたぁぁ——！！

事实上，高达的起点作《机动战士高达》，这部作品是上个世纪70年代末，跟随者由《无敌铁金刚》《无敌钢人泰坦3》掀起的机器人动画风潮应运而生的作品。本来，制作方仍然要将高达制作成《宇宙骑士》式的热血变身类动画，但时任监督的富野由悠季在赞助方玩具公司四叶草（和现在的那个工作室可不是一个东西哦）的要求，以及当时大受好评的《宇宙战舰大和号》的影响下，几次修改了设计方案，最终确定了“受到袭击的少年乘上了巨大的机器人”的基调。作品以阿姆罗这样一个不成熟的少年作为主角投入一场战争，以他的视角来观察和讲述，以他的成长和战争的发展作为故事的线索，从而使得动画的受众年龄拓展到了较高的层次。作为一款机器人动画，《高达》是有着不少独创性要素的。首先，高达中的反派不再是脸谱化的妖魔帝国，而是吉翁这样一个有着自己理念、自己正义的组织，敌人也不再是毫无人性的恶棍，而是同样有着自己爱恨和血泪的活生生的人。这样，作品的题材就具有着难得的严肃性和现实性，充满了对于战争的反思和对于未来之路的思索，而这也正是和那个时代的基调颇为符合的。其次，高达的主人公阿姆罗，不再是以往机器人动画中脸谱一样的“高大全”样板戏形象，而是一个比较平凡的16岁少年，和同龄人一样他也有着冲动、软弱、自大的一面。他被林有德舰长（嘿嘿，我诚心的）掴脸时候，也会委屈地喊出“你怎么敢打我，连我爸爸都没打过我”这种充满生活气息的台词，这种写实化的风格极大地拉近了动画和观众的距离，增强了代入感。在这些“软件”都如此齐备的情况下，游戏的“硬件”也就是机体、世界观的设计又比较完备，一切的一切塑造了一个完美的软科幻世界，而就是这些，奠定了UC系高达的成功和日后作品的基调。作品中对于人类的未来所提出的可能——NEW TYPE，这个充满了浪漫情调的构想，也使得无数玩家和观众为之心许。



↑很好地还原了骡鸭在月球上的决战。随着阿克西斯被推离地球，UC系宏大的诗篇也告一段落了，骡鸭和拉拉20年的恩怨纠葛也落下了帷幕。

以现在的眼光来看，旧时代的高达作品，无论是机体、人物设计还是剧情表现手法和画面表现力，都已经略嫌过时，但不可否认的是，高达系列最大的萌点，浪漫的根本性来源——对于战争和人性的思索，以及形形色色的人们在宇宙战争这个大的时代背景下上演的悲欢离合，这些东西是永远有其发光点的。“为什么我们这么晚才相遇？”；“所罗门呦！我归来了！”；“为了人们能够安然入睡！”……拉拉的哀怨、卡托的忠勇、罗兰的温柔……透过这些历久弥新的台词，一个个鲜活的形象仍然呼之欲出，而这，也就是高达比起其他萝卜题材作品来，最大的魅力来源。

激燃！钢之魂

前面就已经说过了，剧本与人物并不是巨大机械题材的全部。事实上，还有一个要素也是非常主流而且脍炙人口的——“热血”！这个题材是如此的广泛，以致于我甚至不能够提出一个代表作来了。热血这个题材最大的好处，就是完全不用想太多考虑太多，也不用那么麻烦，既不需要太多剧情、背景都等东西的支撑，又可以让机器本身的美感展现得淋漓尽

致。对于男性玩家来说，没有什么能够比可以让他们不受约束地尽情使用手中的力量更加让人愉悦的了……说起这个来，我不得不说一个非常冷僻的游戏（已经成为历史河底的沉砂），名字叫《重机喧哗バトル ぶちギレ金刚！》。这部作品就是一部让我留下深刻印象的热血类佳作。游戏中，主角操纵的并非是常见的人形机械、机甲、坦克等，而是日常生活中可以见到的铲车、挖掘机等重型工程机械。想想看，如果是现实中，一台挖掘机挥舞吊臂与一台铲土机伴随着一声声巨响激烈对撞，将是一付多么狂暴又充满野性美的画面！同理，游戏类型是动作还是其他也好，战斗的机甲是坦克还是高达也罢，热血性的机械类作品，就是要做出这种狂野的感觉。对于《高达对高达》来说，乐趣就在于一枪贯穿对手的驾驶舱；对于《自制机器人DX》来说，乐趣就在于组合自己喜欢的机甲，冲过对人火线后一枪口顶在敌人脑门上开火；对于《武装雄狮》来说，操纵着犹如自己手足的机甲，克服机体的钝重感冲向前线就是浪漫的所在。

事实上，有时并不需要依托太多的游戏操作，仅仅是机器本身，就已经算是足以吸引人去创造和追求的动力。还是拿这次的《无限航路》来说，除了类似太空歌剧的剧本之外，各式各样的舰船就是最大的卖点。相信每一个玩下去的朋友，其动力之一一定是为了收集和制造丰富多彩的舰船。虽然从头到尾，战斗系统都不外乎拉距离、躲攻击、伺机发射或者放舰载机这个大的框架，漂亮的舰船能够给个正脸大显身手的机会也不算很多，但是，玩家们还是会因为得到了新的内装部件而高兴不已，还是会散尽身上的现钱只为购买一艘漂亮又高数值的新船——至于排名表40名以上所送的那几艘顶级战舰，更是让全办公室的人都为之倾心。可见，作为力与美的结合体，巨大机甲对男人，永远有着不可计知的诱惑力。

←切入点很独特的游戏。越是常见的题材越能让人有概念。巨大工程机械碰撞带来的震撼并不小于人形机甲打得热火朝天的场面。



↑大舰巨炮也是男人们不变的浪漫。不但游戏，现实亦然。也就是因为这个原因，历史上涌现出了无数的名舰。

特别策划



男欢女爱人之大欲

紫の上计划は男女共に永远のロマンだね……

看到这个标题大概有人会觉得我这人非常不正经，不过放心，本节的内容又不黄又不暴力，保证各位花季少年们看后不会心神不宁。图片也非常正常，不会像加菲猫一样被绿坝娘一剪切成两段。好吧，我在吐槽呢，请无视好了。

正如标题所言，男女之情是无论男人和女人都不能无视的——男女之间的纠葛，也是人类除了战争之外永恒的主题，无论是爱情也好还是单纯的情欲也好，无论是本国人还是外国人也好，大家都对此类事物有着非常一致的理解和认识，所以才会有“萌是没有国界的、爱是超越人种的”这种说法。自然，关于男欢女爱的游戏——或者说游戏中关于男欢女爱的内容也是少不了的了。

除去那些糟糕的内容不说，就掌机上来讲，此类游戏还是有相当市场的。尽管一段时间以内关于男女之情的游戏还被局限在ADULT ONLY的范围之内，但以心跳回忆为代表，一大批一般向的以描写男女之间关系的作品逐渐开拓了市场。事实上此类游戏，确实是男性玩家占绝大多数，这也和男人在男女感情方面的特质决

定的。首先，在男女关系中，多数时间（通常情况下），以男性较为强势。男性在男女关系中，多半是扮演了保护者、追求者乃至征服者和占有者。以游戏的角度来说。男性游玩恋爱类游戏时，即使明知一切皆为虚拟，但仍然可以从游戏中获得成就感乃至体会追求过程伴随着不确定要素的乐趣。反之，如果是女性的话，很难对此类“虚假”的过程和结果感兴趣。



↑作为一部里程碑式的作品，《心跳回忆》在无数情懂少年心中留下了浓墨重彩的一笔。有不少宅男当初的梦中情人是藤崎诗织吧？

游戏带给你别样的回忆

事实上对于男性来说，有时追求的过程和波折，更像是一场充满挑战性的斗争，而对于女性来讲却是一个寻求理解、呵护的途径。对象为虚拟的偶像或者程序，固然会在一定程度上降低挑战的积极性和成就感，但相对于女性（有女性会把游戏当寄托从游戏里找安全感么？有么？）来说，恋爱类虚拟游戏仍然对男性有着天生的吸引力。

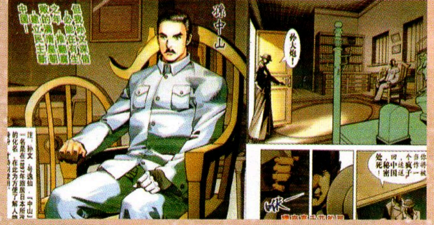
源氏计划是永恒的浪漫

好吧，让我给大家猜一个谜。答案打一个人物。这个人他：19岁时娶了18岁的女友；24岁r和只有18岁的秘书交往并结婚；28岁时见到1岁的女婴，开始光源氏计划；在31岁到日本旅行认识一名15岁的女仆，隔年认识某只10岁的萝莉；在日本旅行期间，他一直周旋于女仆和萝莉之间，38岁时和萝莉结婚；39岁回到中国生活了10年，49岁时光源氏计划成功，把当年那个一岁女婴，现年22岁的小妹妹娶回家。

后来他活到59岁自然死亡。好吧，请问这个简直让广大人民群众咬牙切齿的人生赢家叫什么名字呢？知道吗？不知道吗？猜不出来？好吧，告诉大家正确答案：这位伟人，就是我们耳熟能详的孙文，也就是孙中山。孙中山先生的感情史（有确定记载的）如下：

1885年 19岁 与卢慕贞（18岁）结婚，后育有三子；1891年 24岁 结识陈粹芬（18岁），后娶其为侧室；1894年 28岁 初次见到宋庆龄；1897年 31岁 流亡日本途中认识浅田春（15岁）；1898年 32岁 结识大月薰（10岁）；1900年 34岁 与浅田春（18岁）玉成好事；1902年 36岁 向大月薰（14岁）的父亲提亲被拒绝；1904年 38岁 7月19日排除压力，与大月薰（16岁）成亲 1915年 49岁 与宋庆龄（22岁）结婚。

说起孙文来自然是一位大英雄，所谓英雄风流，虽然呃那个，射程有点太远了。但总之，孙中山一生这些跌宕起伏的感情历程还是充满了浪漫主义色彩的——事实上，作为一名男读者，你从来没羡慕或者嫉妒过吗？



↑关于那个谁的逸事，似乎早就已经有港台同胞恶搞过了呢。我纯放图不评论，有人要算账的话直接出门左转找神兵玄奇作者去。

从生物学上来讲——我知道扯得有点远，但请稍微耐心下。生物之所以进化成两性，是为了相互传递和交换遗传因子。藉由两性繁育的机制，生物的多样性在寒武纪有了暴发性的增长，谓之寒武纪生物大爆发。不过，两性——也就是担任传播任务的雌性和贡献出配子雌性，其地位和立场是不一样的。仅就生物学来讲，雄性不需要什么资本就可以将基因散播出去，所以对于雄性来讲，尽量与数量多的雌性配合显然有助于基因的繁衍。反之，作为负责孕育幼体的雌性来说。每一次生育都是一次很大的投资，所以雌性最有利的繁殖策略，就是藉由某种方法，与最强壮的雄性配合，从雄性那里获取最可靠的生存的保障。这两者的目的相同，立场却不一样，却又谁都离不了谁，所以，雌性与雄性只好携起手来，共同商量折衷一个大家都可以接受的方案。所谓的生产力决定生产关系（咦？误很大），随着生活环境的不同，物种们各自都有不同的解决之道，但无论是狮子的一夫多妻、蚂蚁的以女王为中心还是封建社会人类的三妻四妾，都是比较符合当时的生产力，有助于物种繁衍下去的——而到

了现在，这种关系在人类社会，就定格为“以【哔】和【哔】为补充的一夫一妻制”了。这就是现实，也是自然界的铁则，合理、自然而又残酷，毫无浪漫可言。

当然这仅仅是现实的情况！在游戏动漫里这就不一样了。事实上只要还有玩游戏的条件，任何人都可以拿起手柄或者主机，在游戏中体验一把心跳的感受——你是愿意提高自己修养，最后抱得美人归也好；你是愿意八面玲珑，享得齐人之福也好，游戏都可以提供给你这样一个机会。并不是说藉由游戏来逃避现实——让我们想想浪漫的定义吧：富有诗意，充满幻想情怀的。游戏，可以让男孩子们享受到近乎无责任的浪漫，这个机会，平时是会很少有的吧？就这一点上，你又有什么理由来指责男孩子们对于此类游戏的爱好呢？

心灵休憩的港湾

爱——这个词语的含义我不想讲，事实上，也讲不清。不过起码有一点是可以肯定的，那就是，爱的涵盖是极广的，并非只有儿女私情才可以称为爱。你是否厌倦了游戏中无休止的冒险和厮杀呢？你是否对时刻都冒着生离死别危险的恋情感到审美疲劳和麻木呢？这些都不要紧，在游戏中，还有一种别样的浪漫让男人流连忘返。

这浪漫可以是亲情之间的羁绊——当你终于完成《美少女梦工厂》的伟大计划，将自己的女儿送上至高的舞台时，你能够体会到的，不单单是完成了一款游戏的喜悦和成就感，更是淡如清茶的亲情、责任与面对现实世界未来的憧憬。

这浪漫也可以是掺杂了友情的责任感——当你看着《偶像大师》中的少女逐步在你的栽培和呵护下从一个初出茅庐的新人出落成人见人爱的明星时候，除了欣慰之外，是否也有淡淡的失落呢？



←多数人喜欢牧场物语，就是喜欢那种恬淡的田园感觉吧。与中意的伴侣结婚更是许多人眼里牧场物语最大的卖点。

这种浪漫，同样也可以是平淡生活中浓墨重彩的一笔——在《符文工房2》当中，看着主角追求的女孩与其他男孩携手走进殿堂，这你能接受吗？当然要让主角冲进门去，在所有居民面前来个惊天告白，抢得美人归，至于情敌，哪管他那么多！

事实上现在的游戏是如此丰富，如此多样性，只要你有爱，就可以找到自己喜欢的类型慢慢品味；就算没有，只要你的爱足够，就可在旧游戏里玩出新花样。无论在外边是怎样的疲惫，回到家中后，打开主机来逛一逛自己经营的小小园地，散发一下压力，这种和午茶一样的淡淡的轻松，也算是浪漫的味道了吧。

结语 今夕百物语

如此这篇特稿就要在真夜中划下句号了。但其实，关于浪漫这个话题，总会有说不完的内容。就算是洋洋洒洒万言，也只是捡了几个主要的方面泛泛而谈而已。每个人都有自己的好恶，所以每个人的浪漫，都可以是独特而充满魅力的。

对于玩《怪物猎人》的男孩子来说，在同伴危机时，用铳枪坚实的大盾帮同伴挡住火球这是浪漫。

对于SUPER系萝卜的爱好者来说，卡米拉大哥哥那直指天空的手指和可以贯穿天际的钻头就是浪漫。

对充满了雄心壮志的历史青来说，指挥麾下的能臣良将纵横三国，睥睨群雄，将天下收为己有这是浪漫。

对于追求速度的少年来说，伴随着引擎的轰鸣冲过终点，让车轮扬起的尘土覆盖落败者的豪快这是浪漫。

对那些真正热爱冒险和具有勇气的战士来说，举枪杀过敌人的重重围剿，最终逃出生天或者手刃大恶，这更是浪漫。

对于我来说——呃，对于我。能够与自己的兄弟一起并肩作战，即使是面对困难也毫不犹豫地投身自己喜欢的事业，即使为人所不理解也默默地坚持自己的原则，这也算是浪漫了吧？（请不要问我详情……如你所知，这是12点之后的牢骚呢，笑）。

对于你……？亲爱的读者朋友，请问你的浪漫又是如何呢？



爱机学堂

爱机学堂办学宗旨：
辅导对主机知识了解较少的朋友，大家一起提高水平。



■主持/翔武
■美编/伟哥

PSP3000刷机破解全教程

PSP2000 TA088v3和PSP3000已经破解，并且可以玩ISO游戏了。上期PG已经有介绍，在PSP3000上运行ChickHEN R2的方法，这是PSP3000破解的基础，只有能够运行这个程序，才能在此基础上运行各种破解软件，达到玩游戏ISO的目的，或者实现其他功能。本期就让我来详细介绍一下，在PSP3000上玩游戏的步骤，其实非常简单。

ChickHEN R2是什么？

这是一个破解程序，运行原理是利用主机系统漏洞，运行TIFF图出现溢出，顺利加载其他程序。由于是利用了系统的核心程序，所以这个漏洞成功地将PSP3000破解。而R2就是第二版的意思。下面是ChickHEN R2的运行方式。

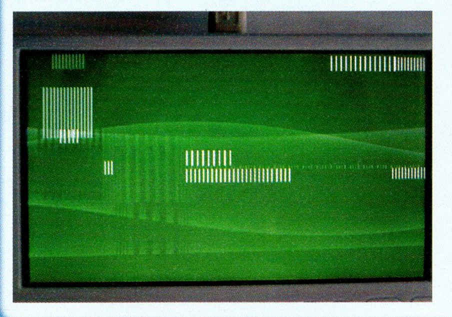
ChickHEN R2的使用

1、拷贝程序

将ChickHEN R2程序拷贝到记忆棒中，很简单的一步。

2、运行ChickHEN R2

ChickHEN R2的运行更加简单，在PSP系统菜单中浏览图片，出现“花屏”画面后黑屏自动重启。



3、运行成功

重启后ChickHEN R2运行成功。有人说，为什么运行完成后什么变化也没有啊？其实已经刷了系统，在PSP系统中可以看到ChickHEN R2的字样。此时还不能运行ISO游戏，还要用其他软件引导。



4、注意事项

上面的步骤很简单，不过就是有人不能运行成功，上期PG有文章介绍ChickHEN R2的运行需要注意的事项，这里就不再重复了。如果不能成功，可以按照那篇文章中的注意事项解决。祝你运行成功。

CFWEnabler 3.50全教程

如果你已经运行成功了ChickHEN R2，接着咱们就来玩游戏吧。这里推荐使用的程序是CFWEnabler 3.10。最近关于这个软件的讨论很多，国外黑客在网络上吵得沸沸扬扬。是是非非咱们先不管，起码这款软件还是很好用的，就先来试试它吧。

什么是CFWEnabler？

CFWEnabler 是作者Becus25和Xenogears开发的软件，功能是在ChickHEN中加载自定义

提问 北京 谢浩坤 小P在3月份发售的捉猴战记是猴子爱作战的系列吗？
男，14岁，北京市怀柔区，QQ：838646670

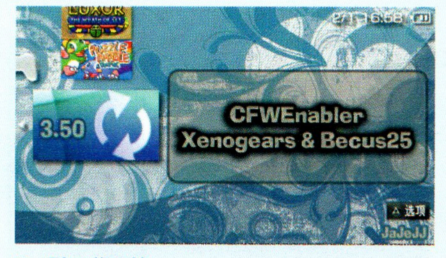
系统M33，实现M33自定义固件的大多数功能。不过就像之前的软件一样，用ChickHEN配合CFWEnabler可以玩游戏，或者运行其他自制程序，不过不能关机。一旦关机，ChickHEN就不起作用了，需要重新运行。所以运行ChickHEN后，尽量不要关机，采用待机的方式。等以后出现刷机的完美破解程序，就不用这么麻烦了。

1，拷贝CFWEnabler 3.10或3.50

CFWEnabler的最新版本是3.50，也许有读者会用这个程序，如果你只玩PSP游戏，用的是3.30或者以前的版本，可以更换新版本。如果经常玩PS游戏，也可以用3.10版本。因为3.10的pops.prx到处都是，直接拷贝到POP文件夹中，在CFWEnabler中运行一下刷写POP模块，就可以玩PS游戏了。而用高版本CFWEnabler，比如3.30，需要提取对应的pops.prx，或者配合Popsloader使用，相对麻烦一点点。CFWEnabler 3.50支持了PS游戏，直接就可以玩，不过如果之前刷写过POPS，需要进行一些修改。另外，3.50版本修正了一些bug，提高了运行速度，美化了菜单，还是很值得推荐的。软件的安装很简单，将CFWEnabler 3.50拷贝到PSP记忆棒的GAME文件夹中即可。

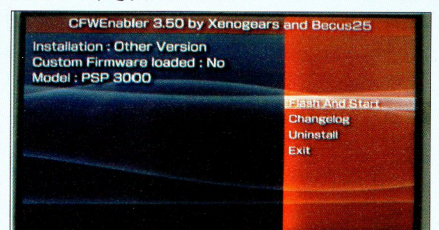
2，运行CFWEnabler 3.50

首先运行ChickHEN R2，成功后就可以在记忆棒游戏目录中看到CFWEnabler 3.50，运行之。



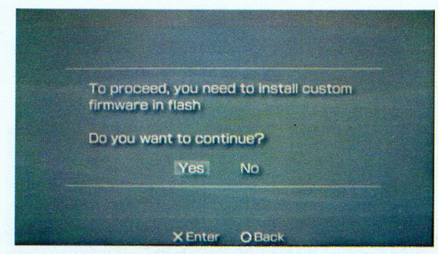
3，刷写并开始

进入CFWEnabler 3.50后，出现如下菜单，不用管这个画面，直接运行第一项“Flash and Start”即可。



4，确认继续

出现提示，是否刷写自定义系统，选择Yes。这里的刷写不是以前刷写M33系统那样，将系统完全刷到PSP中，而是临时的刷写，实现一些功能，所以刷写速度很快，几秒钟完成。

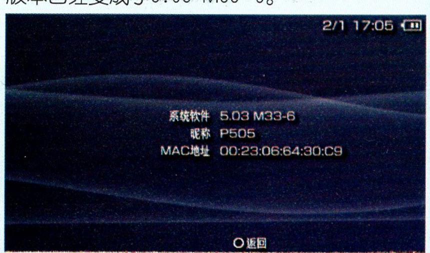


5，重启系统

刷写完成后再次提示，是否开始自定义系统。选择Yes。

6，5.03 M33-6刷写成功

重启后，系统似乎没有什么变化，不过这时进入PSP系统，查看版本。你会发现，系统版本已经变成了5.03 M33-6。



7，M33 VSH MENU

而在系统中按Select键即可打开我们熟悉的M33 VSH MENU菜单，就和以前的M33系统差不多，其中包含了一些基本功能，分别是：



CPU Clock XMB：系统界面中的CPU速度。
CPU Clock Game：游戏中的CPU速度。
USB Device：连接的USB设备。
UMD ISO Mode：ISO引导模式（选M33即可）。
ISO Video Mount：支持Video格式的ISO游戏。

Shutdown Device：关机。

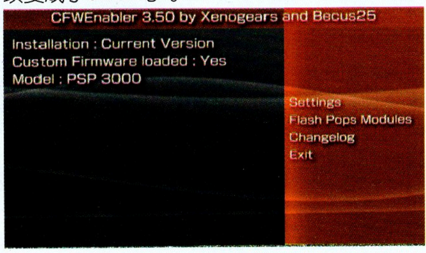
Reset Device：重启设备。

EXIT：退出菜单。

在这个系统下（5.03 M33-6），你就可以玩ISO游戏了！运行自制程序也是老样子，拷贝到记忆棒中后，即可运行。

8，CFWEnabler 3.50设置

已经运行成功CFWEnabler 3.50，再次进入软件试试看。你会发现界面有些变化，第一项变成了Settings。



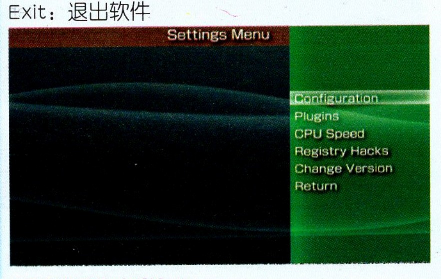
菜单说明如下

Settings：设置

Flash Pops Modules：刷写Pops组件

Changelog：软件更新说明

Exit：退出软件



可以设置的内容如下

Configuration：功能设置

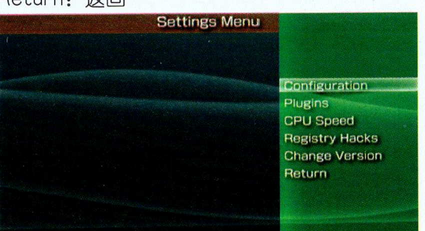
Plugins：插件设置

CPU Speed：调节CPU速度

Registry Hacks：修改Registry（圈键和叉键的更换，激活WMA和Flash功能）

Change Version：改变版本，起到欺骗作用

Return：返回



Configuration内容

Hide Corrupt Icons：隐藏破损图标

Autorun program：自动运行程序

UMD MODE：UMD引导模式

Fake Region：伪装PSP版本

Use VshMenu：使用VSHMENU（默认开启）

XMB Usb Device：USB的连接设备（默认MEMORY STICK，不要乱改）

USB Charge：插上USB线即可充电

Free UMD Region：取消UMD区域限制

CFWEnabler Online Updated：CFW在线升级（默认是Enabled）

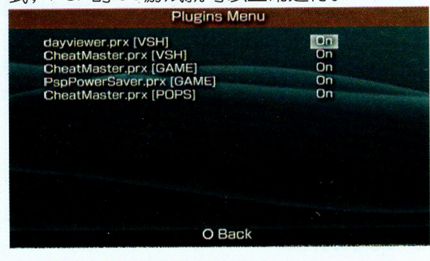
Hide Pic0 and Pic 1：隐藏PIC0.PNG和PIC1.PNG（也就是关闭游戏预览，加快游戏列表的显示速度）

Use version.txt：使用version.txt，版本欺骗功能

MS Speed Up：记忆棒加速

Spoof MAC address in XMB：MAC地址欺骗

设置说明：这么一大堆设置内容似乎很麻烦，其实完全可以不管，用默认设置就好了。熟悉M33自定义系统的读者肯定明白这些设置的意思，其实这个CFWEnabler就是在不完全刷写固件的情况下，实现M33的有用功能。后面Configuration设置中的内容相当于M33恢复模式，发现没有。如果还是不熟悉，那就用默认设置吧，不用乱改，只要UMD MODE是M33模式，PSP的ISO游戏就可以正常运行。



Plugins：插件设置

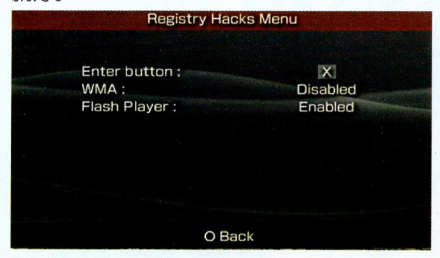
和M33系统一样，将插件prx文件拷贝到记忆棒根目录的seplugins目录中，然后在这里设置开启或者关闭。每个插件prx文件后是中括号,其中VSH指的是XMB，GAME是游戏，POPS是PS模拟器。这些和M33一样，设置为ON是打开插件，OFF是关闭。

CPU Speed：调节CPU速度

设置CPU速度，分为两项。VSH是系统菜单XMB的速度，Game Speed则是游戏运行时的

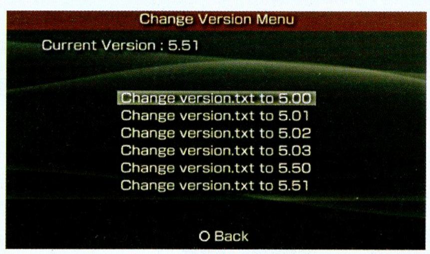


CPU速度。没有特殊要求的话，用默认Default就好。



Registry Hacks：修改Registry

这里面有三个设置内容，Enter button是修改按键，O键或者X键作为确定键，就是日本和欧美的按键区别。WMA和Flash Player是激活这两项的选项，最早需要上网激活，现在只要设置为Enable就可以了。



Change Version：改变版本

"修改"PSP系统版本，其实就是欺骗作用。有一些游戏，或者登陆PSN都要系统为5.50或者更高的版本，在这里修改版本，然后就可以直接使用PSN或者某些游戏了。

玩PSP游戏

前面说了半天，在PSP 3000上使用ChickHEN R2也好，CFWEnabler也好，目的是运行自制程序和PSP游戏。下面就来运行游戏吧。前提是已经成功运行了ChickHEN R2和CFWEnabler。

1，拷贝游戏

把PSP游戏ISO文件拷贝到记忆棒的ISO目录中。注意，文件名别用中文，用英文或者数字。除了ISO，CSO也是可以运行的。



2，设置引导方式

在PSP系统菜单中，按SELECT键开启M33设置菜单，将第四项UMD ISO MODE设置为M33 driver。



3，运行游戏

选择游戏，顺利运行！

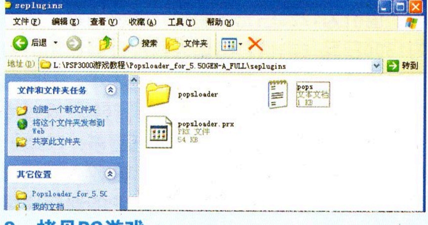
玩PS游戏

玩PSP游戏非常简单，只要将游戏拷贝到记忆棒中，然后运行即可。玩PS游戏就难了一些，由于CFWEnabler 3.50对PS游戏的支持度提高了很多，所以可以直接用CFWEnabler 3.50玩PS游戏。也可以配合popsloader插件的方式，运行PS模拟器游戏，效果更好。用CFWEnabler 3.50直接玩PS游戏的方法就不说了，将PS游戏拷贝到PSP/GAME文件夹中，然后直接运行即可。下面来看看用popsloader插件的方式玩PS游戏。

1，拷贝popsloader

将popsloader插件拷贝到记忆棒seplugins文件夹中，包括popsloader文件夹（里面有很多文件），popsloader.prx文件，pops.txt文件。其中pops.txt文件中包含一句：ms0:/seplugins/popsloader.prx 1

注意，这句命令最后的数字1是开启的意思，如果不开启就用0。这样设置非常方便，不用进入CFWEnabler软件设置。



2，拷贝PS游戏

拷贝PS游戏的位置就是PSP/GAME文件夹中，将PS游戏文件夹拷贝到这里面即可。

3，运行PS游戏

在记忆棒目录选择PS游戏，运行时出现选择pops提示，选择一个即可。

口袋基地



□文/PMGBA 星痕&SSPASS
□责编/八房

口袋新闻 神奇宝贝音乐CD三连弹

为了配合神奇宝贝第12部剧场版《アルセウス 超克のr空へ》（暂：亚尔修斯 前往超克的时空）的公映，2009年7月中旬到8月上旬间，即将发售3张神奇宝贝音乐CD。



首先是在2009年7月15日的《亚尔修斯 前往超克的时空》OP、ED两连发，分别为《心のアンテナ》以及《ハイタッチ！2009》&《もえよ ギザみみピチュー—！》。其中《心のアンテナ》（心灵的触角）将收入电影的同名主题曲《心灵的触角》。由SonyMusic同时发行3个版本，售价为1223日元（含税）的普通版、售价为1300日元（含税）的锯齿耳皮丘版和售价为1386日元（含税）的附带DVD的版本，曲目信息未知。另一张的《ハイタッチ！2009》&《もえよ ギザみみピチュー—！》（《击掌！2009》&《萌烧吧 锯齿耳皮丘！》），则收入了电影的片头曲以及TV动画神奇宝贝DP的最新片尾曲，售价为1365日元（含税）。曲目信息如下：

1.《击掌！2009》（歌：小智&小光）
2.《萌烧吧 锯齿耳皮丘！》（歌 ：锯齿耳皮丘——由中川翔子小姐担任配音）
3.《击掌！2009》卡拉OK
4.《萌烧吧 锯齿耳皮丘！》卡拉OK



然后是半个月后的2009年8月5日，电影《亚尔修斯 前往超克的时空》的原声集也将发售。本次的OST不仅收入了m崎慎二先生为电影所做的管弦乐BGM，还收入了《击掌！2009》的电影版和《心灵的触角》。CD售价为2940日元（含税）。

这三张CD的曲目有一定的重复性，大家可以依自己的爱好酌情购买。如果是国内朋友的话，考虑邮费问题，合购或者团购会比较理想。

口袋动漫

◆ANA航班新短篇动画



每年惯例在ANA航班上播出的期间限定的神奇宝贝短篇动画，今年也将迎来第五部新作。本次的新作名为《ピカチュウのキラキラだいそうさく！》（皮卡丘的闪闪大搜查！），预定于2009年8月1日～8月29日在ANA各航班上播放。



故事大纲为：夏天到了！皮卡丘它们今天也是精神满满、热热闹闹地玩着海滩球！但是球却滚滚

提问 辽宁 小蜜桃 请问毒怪鸟的头打哪个任务可以得到？
男，19岁，辽宁省沈阳市，QQ：399930796

滚、滚到了河里！皮卡丘和波加曼慌慌张张地跳下水去捡，但却被急流冲走，回过神来，发现已经身处高楼林立的大都会了！“我们到底被冲到什么地方了呢？”这么想着的皮卡丘和波加曼于是爬到屋顶上，却砰的一声和锯齿耳皮丘与迷唇娃撞个正着！那两只赫然发现“啊，闪闪礼物不见了！”并生气地要皮卡丘它们赔偿。原来今天是好友美丽花的生日，它们便焦急地展开寻找闪闪礼物的大搜查。之后听到这消息的喵喵打起了抢夺闪闪礼物的歪脑筋，结果究竟会如何呢？



◆特别篇32卷即将发售

好评如潮的神奇宝贝漫画《神奇宝贝特别篇》第32卷，定于2009年6月20日开办的次世代World Hobby博览会上发售。剧情紧接31卷，一行人离开了随意镇向着帷幕市行进。在那里，银河队的阴谋以及神奥地区的传说将逐渐揭开其神秘面纱。漫画作者表示目前进度顺利，如无意外的话，后续篇将会如约陆续与大家见面。大家尽情期待特别篇带给我们的精彩吧！

◆神奇宝贝对战卡片新产品发售

神奇宝贝对战卡片DP t 系列第4弹补充包名为《アルセウス光临》（亚尔修斯驾临），将与2008年7月8日发售，售价为315日元（含税）。本弹卡片中包含了名为“アルセウスLV.X”的罕贵卡片，而且依照原著，同名卡片共有6种不同属性的亚尔修斯登场，这些珍稀卡片的加工工艺也会与其他卡片有显著的区别。喜欢收藏的朋友不妨试试手气，没准就能获得这枚颇具升值潜力的珍贵卡片呢！



口袋战术　看我七十二变——多面手浅析（1）

兵法云：“兵不厌诈。”回合制的游戏一般都需要勾心斗角，PM对战也是如此。虽然经过四代的畸形发展，今天已经诞生了无数王道的组合和战术，但奇着险着所带来的丰厚利润依然让众多玩家趋之若鹜，各种非主流战术也层出不穷。但既然是兵行险着，就不可避免地带有风险性和不可重复性，一旦被识破，虽未必一定会兵败如山倒，损兵折将是难免的。为了提高偷鸡的成功率，下面笔者就与各位读者一起探讨一下何时可变，何时不可变。

多管齐下

最早的多面手是以攻击手的姿态出现的，那么就先来看一下这些多才多艺的炮手。提到多管齐下，大多数玩家脑海中第一个闪过的词必定是“双刀”。双刀是指一只PM同时配备了物攻和特攻的招式。但为了兼顾速度或者耐久，在大多数情况下都不会将两攻的努力值都加满，所以一般的用法是以一攻主攻，另一攻破盲点或者偷袭。破盲点的针对性很强，只要找对了对手，即使那一攻很低也能给敌人以重创，如手无缚鸡之力的耿鬼也能通过气合拳打得幸福蛋和班吉拉丢盔弃甲。而做辅助用的副手武器则对基本威力要求较高，如流星群即使无法克制绝大多数PM,但在凶悍的龙系手中依然致命。前者一旦被试探出来或者一击不中则战术意义就会大减，后者靠高种族支持，任何时候都有用处，毕竟是贵族战术。所以在没有可以针对天敌的招式而另一攻又实在不敢恭维的时候，舍鱼而取熊掌无疑是明智之举。



GSC时代的属性组合还没那么丰富，或者说老任的思维还没那么“发散”，所以双刀普及水平只停留在带个大字爆烧佛烈托斯而已，只有快龙、风速狗这种种族过剩PM的特攻对一般人有些威胁。到了RS，开头的火系主角——火焰鸡就让人眼前一亮：闻所未闻的火+格斗的属性组合，亮丽的两攻数据（它也就这两项过得去），困扰了广大青少年中老年玩家整整四年的盔甲鸟+幸福蛋问题似乎一夜之间就迎刃而解。但并不算登峰造极的速度以及与速度严重不配合的耐久使得它用来对付“鸟蛋”组合之外只能玩玩起死。至于暴蝾螈，也就是110的特攻让它的大字爆烧佛烈托斯死得更透一点而已……但到了DP，老任为了鼓励“攻势足球”，再次将攻击手的圣衣做了质的提升，玲珑满目的新招

式再加上匪夷所思的属性、特性组合，让人不禁感叹四招太少。首当其冲的就是烈焰猴，它受到那么大的关注并非因为它是主角，也并非因为中国D版玩家众多，更不是因为它长得帅，而是它是最顺从攻击大潮的PM。近身拳和炽热推进这两个新型大规模杀伤性武器都被其收入囊中，速度优势也让其无论是戴砖头还是专围都游刃有余，而且它的特攻能力也并非一般二流兼职物攻手可以相比的。除了数据高，阴谋和燃烧殆尽+气合弹的组合让无论是幸福蛋还是钢盾都不敢轻易试其锋芒。路卡利欧也是双刀好手，平衡的两攻和丰富的招式以及剑舞和冥想的双强化配备都让其无论怎么打都颇具威胁——可惜的是它的攻击力和招式在肌肉横飞的现代略显单薄，偷袭的致命性并不算高。白金中的叉字蝠也跻身一流双刀手行列，这都要拜热风所赐，当钢系不再敢硬接它的直接攻击的时候，你就会发现这位骚扰大师的毒系攻击有多么犀利。无论现在双刀多么流行，物攻特攻的界限多么模糊，笔者作为一个老玩家还是建议在两攻条件差不多的情况下建议读者选择物攻主攻，原因不外乎有三：1、高物攻的PM较多；2、剑舞比阴谋普及；3、幸福蛋猖狂。

另一种多管齐下则比较另类，它就是从前那些老鸟口中的大忌：同系叠加。这种做法在物质贫乏的过去尚可理解，在酷招满天飞的今天就属于严重的资源浪费了，为什么还要提倡这种做法？因为有些PM就是奢侈……双尾怪手的两个招牌技下马威和双重攻击都是普通系的，所以它除了全部带上别无选择。乌鸦头头空有一身好物攻，但它能成为专职的超能力和鬼系杀手除了不眠特性外，不意打和追击的恶系组合才是最大的功臣。习惯后发制人的花岩怪之所以让人不敢在它面前久留的原因除了完美的属性和恐怖的压力特性之外，打击面严重重叠的双本系先制招式不意打和暗影击也功不可没。NDS为广大龙系爱好者提供了两个逆天的定点教学：逆鳞和流星群。刺龙王是将这个优惠政策利用得最充分的PM，无论是在雨天用流星群打击盲点还是龙舞过后用逆鳞强袭都不丢龙系的脸。这些强力PM就是同系招式能共存的鲜活的例子。被游戏的物理条件束缚并不可怕，可怕的是被思维定式束缚。



口袋小说 爆笑口袋之XSK时报

—No.5火箭队专栏（2）—（接上期）

记者H：让我们先从武藏女士开始吧。我太太一直很欣赏您的发型，您的秀发不但有个性，而且似乎还可以当武器来用。请问您有什么保养秘诀吗？

武藏：哦呵呵呵，这是秘密，秘密啦！但如果你太太经常风餐露宿、一个多月不洗头的话，我敢保证她也很快能拥有这么一头坚若磐石的秀发。

记者H：请问小次郎先生，您登场的时候口衔玫瑰，迷倒无数无知少女，但那朵玫瑰完成处女秀之后却鲜有露面，再次出现时也被拔去了迷人的刺，请问其中有什么玄机吗？

小次郎：其实我们也有难言之隐的鸭。自从我们火箭队第一次华丽登场之后，走到哪都要逃避广大Fans日益增长的签名合影要求，每天花在发胶上面的开销也大大增加。更要命的是，一些别有居心的人开始试图借我们的名气来自我炒作。镇守12宫中双鱼宫阿布罗狄就是其中最难缠的一个。那个人妖猜到我们火箭队日后会扬名立万，所以抢在十年前就注册了蓝发美型男＋红玫瑰的肖像权。如果我每集都口衔玫瑰登场念台词，那么出演500多集后付给他的天文数字的版税无疑将会给我们原本已经不堪重负的债务添上致命的一笔。幸好我们火箭队科技实力雄厚，成功研制出了可以繁殖三代以上的无刺型红玫瑰，但由于难以培育、成本过高等因素的限制，我们不能每次出场都分配得到。所以希望看到我们登场时都有高贵华丽的玫瑰相伴的观众，请多多光顾我们的主页，并点击广告来支持我们。

记者H：说到经济，问个失礼的问题：听说你们账号上的赤字超过二十位数了，请问这是真的吗？

喵喵：喵~这是不确切的喵，因为这是五年前的数据喵……现在的情况的确有些棘手：日元购买力不断下降，皮卡丘或者珍贵的精灵又一直没有得手，伙食费和每次被打后的医药费

也不是小数喵。但由于我们一直保持着较高的出镜率，所以广告费虽然绝大部分都被债主、组织和税务局抽了去，剩下的零头使我们不至于断炊喵；鉴于我们的高员伤率，各大保险公司争先恐后地拎脑白金来巴结我们，请我们不要光顾他们公司喵；我们严格奉行精兵简政的原则，宁可损失战斗力也不养太多太强但很能吃的精灵，就算继将这个老鼠抓猫的勇敢者的游戏进行到底也不要玉石俱焚喵；还有现在超市的奶粉也在搞大促销喵。最重要的是，现在爆发了次贷经济危机，美元一路贬值，我们的债务相当于减轻了，而且就算我们的信用点被扣完，还是有希望浑水摸鱼借到钱的。所以要说我们走投无路还为时过早喵。

记者H：果然翁，我记得你还欠我两百块，有这回事吧？

果然翁：索……那死……

记者H：其实刚才那个问题是我即兴发挥的，哦呵呵。祝贺你们，挺过了主编残酷的精神洗礼~

火箭队三人组：终于完了……再问下去连我们那点私房钱的藏身之处都要被挖出来了……

记者H：说好的酬金在扣完增值税和个人所得税后会一分不少地兑换成食物装载到你们停在屋顶的热气球上面的。

火箭队三人组：这也叫一分不少……不过感谢鸭神，下个月终于不用去捡面包边和骨头了！

记者H：在各位去享用你们的大餐之前，可以先请武藏小姐为本报的有奖征答公布答案吗？

武藏：没问题，没问题！让我看看……纳尼！！！！！！！

小次郎：哇！三天没吃饭的武藏居然还能释放出这么强的小宇宙！咦？这上面写的是……“请问武藏阿姨贵庚几何？”——！！！！！！

武藏（切换模式中）：嗷嗷嗷嗷——呜呜呜呜——！

记者H：饶命鸭……这是主编出的，小记并不知情鸭——鸭灭爹库答塞！！！！

后记

这本来是采访记者的职责，但由于其身体不适故由本主编代笔，从下期起本栏目也由记者H++接手。

不愧为传说中的火箭队，在受万人敬仰的背后果然有着不止一段的血泪史。本段笔录的结尾虽然有些突兀，但是相信我，绝对没有什么少儿不宜的场面发生，我绝对不会借助报纸这种媒介的无声性去掩饰一些惨绝人寰的事实的，我以本报美术编辑的名义发誓！

——by sspass

广告专栏

◆火箭队欢迎您！

本队是横跨关东、城都，傲视红绿、金银、火叶的全国第一大的邪恶团体，拥有悠久的历史、雄厚的实力和海量的资金储备，是初学者们的头号假想敌。队内精英云集，三中队长、三兽士和三干部均能独当一面，首领坂木老人更是无人不知、无人不晓的大地精髓、师奶杀手。最近由于生意太过兴隆，上门挑战的菜鸟们太多太无赖，人手和钱包都有吃紧的迹象，所以特在此诚招对战界的实力派人士加盟。只要您签了合约，当天就直接能领到帅到掉渣的火箭队制服一套（注意！非休斯顿火箭队球衣！），高薪也自然不在话下。而且以队内成员的阵亡速率来看，爬上管理层也是指日可待的事情。您还在犹豫什么呢？难道您真的想在道馆中或者银河团那种不成气候的小社团中浪费您的青春和才能吗？赶快来吧！让我们一起高喊我们共同的口号吧——&&&&&！

入会方法：白天在街上大肆破坏公物或者殴打路人，在牢子里面蹲一个晚上之后自然会有本队队员将您保释出来并为您办理入会手续。

待遇（日元/日）：喽罗500、小头目1500、中队长3000、干部10000（鉴于很多新会员混不到一个月，所以工资按日结算。被主角击败则自己用当日工资交保护费，若主角携带了守卫饭则自己掏腰包）另外，由于个别队员出格的欠款行为，为遇人不淑而深深悔恨的坂木老大决定，不再开设队内高利贷业务。

大木研究所拉壮丁啦~

本研究所诚聘饲养员一名。要求：10~16岁，男女皆可（女性优先），能吃苦耐劳，加班不抱怨，擅于克扣PM口粮而不被发现。薪水面议。

联系方式：随便去一家精灵中心和本人视频聊天即可。

游戏单问



大家好，又见面了。说来有些惭愧，这一个月间因为比较忙，所以口袋最近没怎么玩，前不久赠送的创世神似乎也没能到手，是直接赠送吗？口袋金银按时9月发售。搁几年前我多半会找出珍珠钻石什么的准备一个可继承进度，不过现在嘛，比起研究来，更想好好重新走一遍金银的流程呢，早知道前不久不玩水晶了。

□文责/八房、天使折翼
□美编/大狐狸

恒例调查问卷一份

RT，多少大家决定玩的话会有一些规划吧？不妨说来听听。事实上这次的新东西毕竟不多，所以要想玩得高高兴兴的话，恐怕还是要与大家一起玩吧——如果没有条件的话，就只能自己给自己找乐子了，比如低通啊单刷啊（咦？）总之，就是这样！

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

QUIZ1：请问这次你打算玩吧？（不打算玩的请帮忙把门从外边带上）那么，你打算玩哪个版本呢？

A.GOLD HEART
B.SOUL SILVER
C.两个版本都玩！
D.看情况（比如和朋友玩不一样的版本或者玩比较少人玩的版本或者玩会出现指定PM的版本）

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

QUIZ2：惯例问题，想都可以想到：本次你会挑选哪只怪物开始冒险呢？原因为何？

A.菊草叶
B.火球鼠
C.锯齿鳄
D.全都要用（或者复数）！
a.因为实力强！
b.因为有爱/有感情！
c.以前没用过！
d.看起来很可爱！

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

QUIZ3：你以前玩过原版的口袋金/银/水晶吗？如果没玩过的话，最近会不会玩玩看呢？

A.我以前当然玩过！
B.我以前没有玩过，不过可以玩一下试试
C.我以前没玩过，为了保持新鲜感还是等新的出来再玩吧！
D.以前那版和现在比起来几乎是两个游戏了吧……

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

QUIZ4：特稿也好之前的内容也好，我已经不止一次地抱怨过现在口袋规模越来越大，玩起来却越发提不起兴头的问题啦。当然这是我一家之言啦，不知道你们又是怎么打算的呢？

A.跑流程！推小志！重温当年的感动
B.当然是隐藏要素全开，全系统制霸！战斗前线我来了！
C.游戏什么的随便啦，待我领队RAID周围人！
D.果然口袋乐趣在培养调（？）教，养自己喜欢满意的宠物出来！

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

QUIZ5：口袋这东西到头来还是两人以上玩最爽啊！话是这么说，不过用实体机器联机毕竟还是需要一定条件的……大家，这次能如愿以偿吗？

A.不行不行~~绝对无理~~周围没有人玩的/管得太严啦！/我才不愿意和其他人一起玩呢！
B.虽然说有人一起玩，不过也就一两个朋友偶尔联机一下吧，中国又没有口袋妖怪中心。
C.周围三五人、六七人的都有玩，偶尔会联机一下！聚会的话那联机就是制定项目啦。
D.周围人多也有限，买块网卡轻松上WIFI！冲啊，积分排位我来啦！

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

QUIZ6：说起来口袋金银的神兽设计可着实够那啥的，一方面是皮粗肉厚堪比重型轰炸机，在金银时代号称难攻不落的小路路，一方面是

交换 辽宁 孙崇航
我连上了3期的边角栏，为什么我就是不中奖啊！
男，23岁，辽宁省沈阳市，QQ：317606443

空有一身高种族和漂亮鸟毛但尴尬的招式和属性让它在神兽中万年抬不起头的凤凰……你会怎么对待它们呢?

A.无所谓，反正神兽对战和战斗塔时候又不能用……

B.我觉得这么多年这么大改动，凤凰多少应该翻身了吧?冲着这可怜劲我也得用用啊。

C.路基亚最高！就算时代变了也不能撼动它神兽中一级坦克的地位！

D.那俩夯货都一边去！雪拉比才是又好用又可爱的！

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

QUIZ7：关于游戏的话题已经问得差不多啦，接下来问点知识性的问题吧！首先，下列系统中，不是在原版金银中引入的系统，是哪个?

A.战斗时低概率罹患口袋病毒

B.有着特殊性质的怪物球

C.怪物出场时有表演动作

D.携带特殊道具进行特殊进化

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

QUIZ8：每次选择化石怪物这件事都有点让人头大，毕竟二选一实在是让有收集癖的人挠头啊！说起来你这次会选择哪一只化石怪物呢?

A. カブトプス!

B. アーマルド!

C. トリデプス!

D.谁会上你的当啊!

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

QUIZ9：下列描述中不正确的是?

A.在口袋金银中有野生的乘龙

B.安龙共有28种类

C.捕虫大会的冠军奖励是进化石

D.水君的种族是三神兽里最高的

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

战术评析 浅谈一击必杀

呃，我来说两句。大家熟悉的SSPASS君；最近有了一点点的小麻烦，所以这次他特地推荐了朋友天使折翼君来为大家奉献一篇研究，今后天翼君（简称啦，简称）也会经常来找大家串门的，希望大家支持。同时由衷地希望SSPASS君能够早日解决问题，回到我们当中来。



一击必杀=1GB（读音）=CNM（内涵请各位读者自行理解，相信常玩对战的都能理解）“一击必杀，命中率＝30+攻方等级−守方等级%，如守方等级高于攻方等级则无效。”所以说等级低的PM是无法CNM等级高的PM的。PBO中1级的PM使用CNM将对方100级别的PM直接秒杀是BUG。因为一般网上对战双方都是100级的，所以基本可以理解为招式命中率是30%。如果谁比较DT的使用1级海黄牙、古拉顿、沙河马、巨甲、雪人这些被CNM100%命中也只能说活该。

CNM一共拥有4招：

绝对零度：白海狮、乘龙、急冻鸟、冰鬼护、帝牙海狮、海黄牙、雪人、画画狗

地裂：三地鼠、乘龙、卡比、顿甲、吼鲸王、喷火驼、煤炭龟、鲶鱼王、帝牙海狮、古拉顿、三角龙、蜗牛、沙河马、猛犸、虫+岩的蓑衣虫、画画狗

尖角钻：烈焰马、白海狮、金鱼王、乘龙、重暴、尼多王、画画狗

剪刀断头台：巨钳蟹、大甲、铁螯龙虾、天蝎、画画狗

其中、地裂有飞行系、浮游的盲点。尖角钻、剪刀断头台有鬼系的盲点。所以说4种CNM中当属绝对零度最为暴力。当然所有的CNM拥有一个盲点那就是坚硬特性。拥有坚硬特性的PM：隆隆岩、大钢蛇、胡说树、核果、壶壶龟、钢鸟、顿甲、钢暴、三角龙、磁铁、大鼻子（可以说大部分PM有第二特性，且更为有用）。

如上面的配图中，替身下使用CNM灭了对方的猴子，接下来燃烧殆尽和谐了磁铁。

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

下面举几个常见的CNM战术的例子：

催眠技巧+CNM：首当其冲的便是烈焰马，拥有相当不错的速度以及催眠术+CNM如此华丽的Combo。本系火系也克制了不少钢系的坚硬

游戏单间

最后一礼拜了，终于能毕业了，兴奋啊。
男，16岁，浙江省嘉兴市，QQ：419460130 浙江 王顺秋 交换

PM。画画狗，能够使用蘑菇孢子，催眠起来更加稳当，战术也更加多样化。

CNM+天气：遇到腰带能被冰雹/沙暴直接刮死，雪人遇到冰系腰带也能用冰飞先制解决问题。

地裂+冰招：不少会地裂的PM都相应的会冰系招。作为地裂的盲点飞行系和不少浮游PM都被冰系克制。

睡觉+梦话+CNM：CNM的PP值很少，加上较低的命中，pp值全部用完一发都没命中也是常有的事。梦话便解决了这个问题，睡觉回血并且不至于被异常搞的无法控场。缺点在于梦话的不稳定性。一般都是耐久较高的PM用这种配招，乘龙的贝壳装甲特性防止CT也很不错。

破格特性+CNM：大甲独此一家，能够直接54坚硬特性的PM。不过大甲只会普通系的剪刀断头台，对于鬼系有点无奈，不过对于常见的耿鬼能够用破格地震也算是一种优势。

蜻蜓返+CNM：天蝎，还算不错的速度以及耐久，形式不妙时蜻蜓返走人。例如CNM时遇到雪人，如果队伍里有人能对付，天蝎完全没有必要冒险CNM，蜻蜓返换人是很不错的选择。

菱+CNM：破腰带的作用相当明显，好不容易CNM命中对方却因为腰带而没死，肯定很不爽吧。CNM对于对手也是一种压力、对手不能有效打击CNM的PM而频繁被CNM逼的来回换PM也是菱的优势。

哈欠+CNM：对手换人便有了CNM的机会，对手不换人等着被催眠那更好，搭配菱效果会更好。例如沙马匹的哈欠+地裂+偷懒。

CNM+本系的火/水招：水/火招能够有效的打击CNM盲点，坚硬PM。火马匹、海象王、白海狮、2个河蟹都是不错的PM。

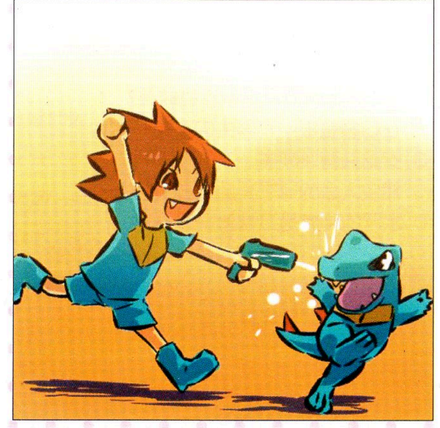
有些人也许认为心眼/锁定+CNM也许是个不错的Combo，在这里我要反驳下。首先锁定/心眼就要浪费一回合，然后才能1GB对方，如果速度比对方慢，那谁也不能保证2回合内自己不死。其次，锁定/心眼后对方可以换人，这样命中率依旧回到了30%，不如直接使用1GB。再次，对方上一个坚硬自己等于2个技能格无用，还剩下的2个格子很难有效的针对坚硬PM。就算是用来逼退对方的PM踩钉子，那么催眠、哈欠、吼叫、吹飞什么的都比锁定/心眼来的划算。更何况会这Combo的也只有冰鸟和画狗，都会吼叫。

CNM使用起来说简单也简单说难也难。可以说对付CNM的方法也很多，忍耐、先手替身、满血气息腰带、气息头巾（10%左右的几率）都能抵挡CNM。压力下保护/替身随便磨2下CNM的pp值就见底了。CNM必然是伴随着相当的风险的，使用的时候大多也是即使MISS也不会影响到全局的情况下，所以说要用CNM必然要给CNM的PM创造良好的环境。一味的CNM运气好没话说、运气不好死的将会很难看。当然CNM在危险时刻可以用作放手一搏，很多时候一个CNM便能打破僵局或者瞬间扭转局势。所谓CNM乃是破盾良方就是这么个意思……

对于冥想钢人你觉得头疼么？CNM吧~对于盆栽你心烦么？CNM吧~也许你看到网上有些人的连续CNM成功的战报很羡慕，那么自己去试试吧，想要成为高手就必须了解任何战术，别被一些所谓的规则束缚住自己。（更何况规则是比赛用的不是平常对战）。

金银三主角雄风再临

还记得上期我向大家发起的号召令吗？对，没错，就是金银的三位主角的配招讨论。无论如何作为主角来说，能力都还是相当不错的，所以配招也有相当多的思路。根据大家的回答，统计起来，按能力算，金银三主角的受欢迎程度是：原始鳄>爆炎鼠>爆花龙；按可爱和人气算，金银三主角的受欢迎程度是爆炎鼠>爆花龙>原始鳄不知你算是哪一派呢？总之配招讨论如下。



(空)	种族值	极限能力	努力修正	性格修正
HP	85	311	374	—
攻击	105	246	309	339
防御	100	236	299	328
速度	78	192	255	280
特攻	79	194	257	282
特防	83	202	265	291

提问 吉林 藏云扬
请问PSP中的无双系列哪个是最好玩的？本人想买个正版收藏。
男，18岁，吉林省四平市铁西区。

能力方面四平八稳的鳄鱼，特性激流。虽然总体数值并不是非常高，但本身拥有非常良好的纯水属性，耐久方面还是说得过去的。鳄鱼不但抗性出色，而且物理攻击力杰出，特攻79也是微妙的数字，可以说是很考验对方判断能力的怪物。招式方面，虽然称不上豪华，但随着普攻特攻和招式属性的分家，金银时代缺乏攻击招式的问题也一去不复返了，78的速度更是配合专围和龙舞的黄金身段。美中不足的是特防方面比较让人不放心，无论是十万伏特还是草绳结，硬食一发都能把它打得七荤八素了。

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

配招方案

方案1：龙舞+攀瀑+冰拳+燕返

标准的龙舞强化+多打击面。本系水冰已经很全面，搭配最后一招如虎添翼。燕返用来反克草系，还有咬碎、地震等选择。

方案2：剑舞+地震+攀瀑+睡眠

虽然看起来有点不搭调，但强化后可谓威风八面，先读对手的行动进行应对是使好这个组合的关键。总的来说，适合联防。

方案3：替身+气合拳+攀瀑布+冷冻拳

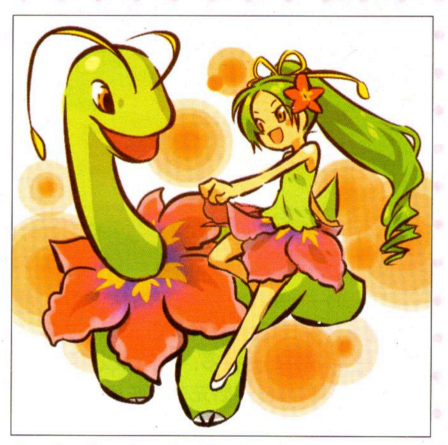
替身气合类型的配招，打击面良好。虽然比起它来，耍气合有更多的选择，但冷门怪物用就要用得奇兵突出，效果可一点也不差哦。

方案4：水流喷射+咬碎+冷冻拳+地震

配合头巾的四攻招式，先制技可以在敌人HP不多时候清场或者出其不意，其他的三个自然也是扩大打击面用的了。

方案5：剑舞+攀瀑+岩崩+噪音

破盾流。如果预计到对手会上慢速大盾的话，一发噪音就可以让其乖乖退场。只要剑舞成功，威慑力就不容小觑。



(空)	种族值	极限能力	努力修正	性格修正
HP	80	301	364	—
攻击	82	200	263	289
防御	100	236	299	328
速度	80	196	259	284
特攻	83	202	265	291
特防	100	236	299	328

比起鳄鱼兄弟，纯草的属性让爆花龙有点很吃不消——毕竟被火、飞、冰等广泛使用的攻击属性2倍克制实在太疼了。不过就算是这样，它双100的种族值还是摆在那里的，更遑论华丽的辅助、守备类招式了。从消极角度来讲，一个队伍里总会有那么几只怪拥有克制它的招式，不过从积极角度来看，四个半减，包括对地、岩、格的良好抗性，生存能力还是相当有保障的了。看起来攻击方面比较乏力，但反过来说，如果奇兵突出进行攻击的话，对手还真不一定能猜出来有什么花样呢。

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

配招方案

方案1：能量球+寄生种子+芳香疗法+觉醒岩

有一定攻击能力的队医型角色。，本属性的能量球对某些怪物有很强的威慑力，反克飞行的岩和干扰之王寄生种子也都是王道。

方案2：放晴+光合作用+阳光烈焰+寄生种子

本系阳光烈焰和超回复技巧光合作用非常可靠，如果读到对手的行动，还可以用寄生种子将问题丢给对方。

方案3：光合作用、能量球、压制、光之壁

辅助防卫的方案。一个光盾能使特攻手的威胁大打折扣，虽然输出不高，但没有哪个攻击手会愿意冒着麻痹的危险持久战。

方案4：猛毒+防护+能量球+地震

虽然消耗已趋式微，但下毒仍然会是一个让人挠头不已的问题，抓住对手的心理，一记地觉醒同样可以重创孙悟空之流。

方案5：剑舞+种子爆弹+原始力+压制

近来逐渐流行的强攻型，意外的不弱。如果运气足够好的话，种子爆弹甚至可以硬食下某些攻击手。压制也很可靠。

方案6：忍耐+挣扎+剑舞+绿叶风暴

耐久力出色，剑舞一次一般没有问题，搭配速度果等道具，威力也不错。绿叶风暴用来最后揩油打盲点，换成地震也不错。



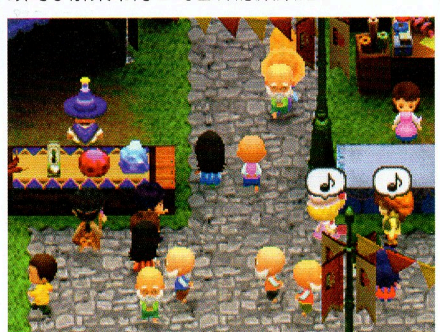
□文/一揞黄土 □责编/八房 □美编/伟哥



风之集市——集市经营篇



新作《牧场物语 欢迎来到风之集市》（下简称《集市》）已经推出了有一段日子，相信不少玩家的集市已经发展到了相当的规模，此刻本作相应的汉化也正在紧锣密鼓的进行着，从这一辑开始，就由我带着大家一同来更加细致的了解集市背后的各种隐藏数据。



《集市》一作的主线故事围绕着风之镇日趋衰败的集市展开，原本枯燥无味儿、每天重复不断的牧场生活被提高到了一切行动都是为了带动发展整个小镇的市场经济的高度上。游戏系统中最大的变化也是本作的特色之一就是取消了每天下午5：00上门出货这一概念，取而代之的是每周六（土曜日，如遇节日则顺延至日曜日，但若土、日曜日都有特殊事件则取消一周）的大型集市。

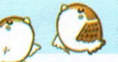
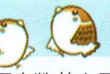
这一天主角可以将历来的劳动成果摆在集市的摊位上展示，吸引顾客前来购买，一方面这是本作中唯一获得利润的机会（平时虽然可以前往商店贩卖，但暮秋的收购价相当低），一方面贩卖所得的金额和顾客的风评是扩大集市的知名度和规模的重要依据。顺带一提的是，本作主角日常所需的绝大多数商品也只能在集市上购买（此时购买的物品不能拿来倒卖），因此集市在本作中可谓发挥着经济命脉的作用。

—— 集市的流程 ——

集市的场所位于小镇的右上方，从牧场的下方有一条捷径（利用跳桶）可以直达会场。集市于早晨10：00准时开幕，晚上19：00结束，但并不建议大家早早的就守在摊位前，然后直到散会才离开，毕竟即使是集市日也还是有很多牧场和人际工作要完成的哦。如果安排妥当，完全可以不影响一整天的工作。



10：00——集市开幕：开幕时镇长菲利克斯会宣布本次集市的目标贩卖额。开幕之初，前来光顾的顾客并不是很多，虽然可以有所开张，但数额十分有限，不妨先去做些其他牧场未完成的工作，等稍迟点再来。





13：00——住人大量登场：下午是个购物高峰期（大家都是午饭后出门？），本镇和外地的居民开始大量涌现，赶紧提前到会场柜台做好准备，此时有什么好的物品千万别藏着掖着，就算是石头、树枝一类的物品也还是有买家的哦。贩卖的同时还会有顾客前来提问，回答正确可以提升评价（详情见后文），评价对于集市也是非常重要的一部分。

18：00——逐渐散场：虽然距离结束还有一个小时，但此时绝大多数的顾客开始逐渐离场，生意也渐渐稀少，即使不停的摇铃也很难留住顾客。若此刻手头物品也所剩不多，不如趁这最后的一个小时自己逛一逛集市吧，买一些自己需要的物品，或是参加抽奖之类的小游戏也是不错的选择。

19：00——集会结束：在镇长的宣布中集会完全安静了下来，所有柜台也都不再贩卖物品了，赶紧回家数着大量的现金偷着乐吧。



翌日——结果发表：根据贩卖的金额以及顾客的好评度进行排名，贩卖的前三名以及评价的第一名可以获得各种奖品（见后详述）。当然如果完成了阶段的总目标额，也会宣布下一次的集市升级，也会开启很多新店哦。

——集市的贩卖额与发展——

《集市》中每一次的阶段都有一个累计目标额，这一数据在游戏中是隐藏着的，每次只会公布本次的目标额，这一目标额只决定了是否可以达成最佳商品前三强。累计金额达到后，集市就会逐步扩大，随之而来的是更多的顾客、更多的商店以及更多的商品。当发展到集市最终阶段时，所有店铺开幕，小镇也会因此名扬天下(游戏通关)。因此每一次的贩卖目标额，以及结果发表时公布的实际贩卖值在本作中都要引起诸位玩家足够的关注，毕竟以最快速度达成目标才是各位牧场主们的理想。

每达到一个阶段镇长菲利克斯就会在结果发表时宣布新开张的店面及其销售者，新米玩家一定要密切关注才能及时的从新店中购入重要的物品。各店的贩卖物品在前期的本作总攻略中已有详述，具体对应关系见文末附表。



——集市的客人与评价——

前来风之镇赶集的客人人数并不是固定不变的，随着集市的逐步扩大，前来的客人将越来

累计贩卖的金额	集市等级	集市的称号及完成度	目标金额
少于40000G	初期阶段	いなか町の小バザール 0%	15000-20000G
40000-449999G	第2阶段	この地方で一番の中バザール 25%	40000-50000G
450000-1499999G	第3阶段	この国一の大バザール 50%	80000-100000G
1500000-4999999G	第4阶段*	大陆一の大バザール 75%	150000-200000G
5000000G以上	最终阶段	世界一の大バザール 100%	500000-600000G

*备注：当集市发展到第4阶段时，若主角的柜台不足9格时，镇长菲利克斯会赠予新柜台（9格）。

越多。但客人们并不是同时到来，每个时间段都有来来去去的顾客，达到下午的高峰时间段，店主们很有可能会忙不过来哦，要注意客人们的反应，顾客就是上帝嘛。大致人数如下：

初期阶段（いなか町の小バザール）：开幕约10人，高峰约16人
第2阶段（この地方で一番の中バザール）:开幕约20人，高峰约32人
第3阶段（この国一の大バザール）：开幕约30人，高峰约48人
第4阶段（大陆一の大バザール）：开幕约40人，高峰约64人
最终阶段（世界一の大バザール）：开幕约50人，高峰约80人

居住在镇上的居民们也会在这一天逛集市，一般在客流较高的中午后前来。摇铃引起他们的注意后，如果有吸引他们的物品，则会友好的和主角打招呼（提出评价问题），也可能上前购买物品，趁此机会增加他们的好感度吧。

时间段	前来的居民
13：00—19：00	シュミント
14：00—16：00	ユリス、ディルカ、アギ、エンジュ、フレイヤ、アネモネ、エ—リッヒ、ケヴィン、主角孩子(长大后)
14：30—18：30	ピエール

虽然现实中我们也许没有当过店主，但一定当过顾客，进入一家店最注意的是什么呢？当然是商品，能吸引自己目光的商品。来到集市的NPC客人根据外形可以分为：男性、女性、农夫、农妇、老人以及孩子，他们对商品的喜好各有不同。虽然通过摇铃引起了客人们的注意，





使他们驻足观察，但如果没有发现自己喜欢的商品他们是不会上前的哦。

顾客对商品产生兴趣时，会在商品前停留并显示需要的数量。但要注意的是，有时由于顾客过多，难免顾此失彼，最好的方法就是在接待需要商品数非常多（如同一商品需要10个以上）的买家可以先卖给他们一两个，然后迅速接待其他顾客。这种轮换接待法可以有效的防止由于过久忽视顾客而带来的差评。不过由于开市的时间有限，所以不可能把所有商品都拿到集市上贩卖，但如果在保证数量和质量的前提下合理分配商品，就可以吸引到最多的客人。

信誉好的店往往被称为“有口皆碑”，集市一作中也引入了评价度这一概念。无论是镇上的居民还是过往的来客，都有一定几率在柜台前进行一些事情的询问，此时会出现数个选项供玩家选择，选择不同的选项会对本店的评价度有所影响，当然有提高评价的选项，也就有



让评价下降的选项。评价过低可能会失去很多潜在客户哦。评价度为本作中的隐藏数值，其区间在-100～+100，每次集市开始是自动归零，然后通过主角的表现上下浮动，一般60以上即可在第二天的结果发表会上取得好评第一的称号。篇幅有限，我们将会按期列出推荐选











项供大家参考。

—— 结果发表 ——



集市的第二天是结果发表会，一般分为三个阶段：宣布贩卖值和评价值的排名、颁发奖品、宣布下一次集市的目标。最会赚钱的店铺名次与贩卖值关系见下表，当然，如果超过了前一天集市开幕时镇长菲利克斯宣布的目标额则可百分百的获得业绩冠军。

获得业绩销售前三名以及好评第一的店铺可以获得镇长送上的奖品，当然同时获得两项名次可以得到更好的礼物。（礼物表见下期）

总结：取消了出货收获的概念，也就意味着现金的周转周期要长达一周甚至两周以上，这一设定让相当一部分的牧场老玩家一时无法适应。然而，深入玩下去，会发现其实集市中体会买卖瞬间的激动心情远比单调的出货乐趣来的要多得多，因此《集市》不失为量产化后牧场系列的一部佳作。



集会（称号）	第一名	第二名	第三名
初期阶段（いなか町の小バザール）	18000G以上	16000G以上	14000G以上
第2阶段（この地方で一番の中バザール）	45000G以上	40000G以上	35000G以上
第3阶段（この国一の大バザール）	90000G以上	80000G以上	70000G以上
第4阶段（大陆一の大バザール）	180000G以上	160000G以上	140000G以上
最终阶段（世界一の大バザール）	540000G以上	480000G以上	420000G以上

附表：集市开发

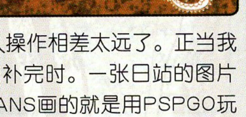
集市的阶段	新店开张	说明
初期阶段（いなか町の小バザール）	梅丽妮咖啡屋	贩卖酒水、蛋糕等初级料理
	菲利克斯道具店	贩卖各种工具、道具以及巧克力
	路秋动物屋	贩卖各种牲畜和宠物
	维尔巴大工屋	对农田和仓库进行增筑
	礼品包装屋	对礼物进行包装可额外增加好感度
	暮秋种子屋	贩卖当季各种种子
	矿石流光	罗伊德的店，贩卖贵重的矿石
第2阶段（この地方で一番の中バザール）	料理器具屋	贩卖锅等料理器材
	戈兰大工屋	扩大店面及仓库升级
	果树种子屋	雪尔珐的店，贩卖果树等种子
	陈的店	仅贩卖最初级的食材
	家具屋	仅有一件商品：大床
第3阶段（この国一の大バザール）	占卜屋	100G一次的占卜
	克莱雅食堂	贩卖中级料理
	现金抽奖屋	300G一次的抽奖，礼品一般
	艾扎克情报局	100G一次，听取各种生活情报
第4阶段（大陆一の大バザール）	奈丽妮餐厅	贩卖高级料理
	夫秋珍品屋	贩卖各种高级物品
	硬币抽奖屋	用金银铜币进行抽奖，可获得神秘礼品

狩人营地

拿起手中的武器，向凶猛的怪物们迎击！狩·猎·解·禁！

狩人营地图区征稿开始，如果你在游戏中遇到了有趣的事情；如果你想用画笔描述自己的狩猎生活，那就来给我们投稿，分享自己的经验与快乐！截图与手绘皆可，投稿方式请见“紧急任务”下方，希望大家能踊跃来稿。　□主持/翔武

翔武的狩猎日记



大家好，本身是那个由于小P摇杆挂掉，已经狩猎不能的翔武。不过，虽然不能玩猎人了，但是随便聊聊还是没有问题的。由于怪物猎人3是WII的游戏，不少玩家可能玩不到，上期出于评测体验版的目的介绍了一下，还被读者吐槽了。其实本人没有让大家眼馋的意思，只是想让无机的玩家大概了解一下，毕竟本人目前也没有WII。仅有的只有两台旧型的掌机而已。说到这个，这次E3上PSPGO亮相了，滑盖设计的屏幕，以及堆在一起的按键。对于我这种用PSP玩游戏的玩家来讲，我实在不知道说什么好。因为这台机器看上去就不像用来玩游戏的，滑盖屏幕到是播片或者听歌比较方便。相比3000来讲，价格还贵很多，由此看来PSPGO的定位主要不是游戏玩家，而3000也应该不会停产的。

和朋友随便聊天聊起PSPGO的时候，大家首先都考虑到怪物猎人的操作，也许是怪物猎人的操作太有代表性了吧。谈到操作的时候，意见极为统一，就是三个字“没法玩”。但是我们也就是随便说一说，毕竟谁也没碰到过PSPGO，网上的视频也不过是用PSPGO来玩GT赛车，和怪物猎人操作相差太远了。正当我对玩的姿势进行脑内补完时。一张日站的图片让我笑了，有爱的FANS画的就是用PSPGO玩怪物猎人的想像图，这可真是对PSPGO的完美吐槽啊。

有读者说现在专区内容上有些不好，实在是很对不起大家，由于太忙了，有时没多少时间来想专区的策划方案。怪物猎人虽然是个好游戏，也是一个好题材，但是算算也推出一年多了很多东西都是老生长谈了。所以我想听听大家现在都想看到什么样的内容，好根据大家的口味来准备，有想法的可以来信给我。

最后牢骚一句，摇杆修不好了，封印掉了之后，现在只有高达VS高达玩得挺好，但是我突然想玩猎人了啊……





提问　广东　刘田洋　什么游戏3.71m33玩不了?
男，13岁，广州市天河区，QQ：635383965



最后的招待状

2G中金狮子变得更加强大，村下位的毕业任务、村上位名为“怪物猎人”的任务里最后一只怪物以及G3星的任务中都有它的身影，就连日本08年怪物猎人祭的决赛任务都是金狮子（参见杂志第105期龙宝儿和灰灰所演示的视频）。作为牙兽种乃至大部分怪物中最强的象征，在金身化后恐怖的攻击力、敏捷的动作、多样的攻击方式让不少猎人望而生畏。



不过再强的怪物也是有攻击特点的，没有破绽的完美怪物在MH的世界是不存在的。金狮子常见的攻击方式有连环拳、下压震地、Z字跳、光线地图炮、后跳吐雷球、后跳起身向前下压砸地等。因为其头部斩击伤害高，所以推荐在安全的情况下攻击头部。这次我用的武器是太刀：冰刃【雪月花】，混装为雪狮子X头（匠珠、研磨珠）、雪狮子X身（研磨珠X2）、镰蟹Z手（名匠珠）、雪狮子X腰（研磨珠X2）、怪鸟U脚（名匠珠），配出技能为：耐震、属性攻击强化、砥石使用高速化和斩味等级+1。耐震可以无视其震地，不用频繁的翻滚回避震地攻击而浪费时间，砥石使用高速化可以充当业物这个技能，斩位一旦下降就可以在较短的空隙磨刀恢复紫色斩味。其实这套混装不仅可以打牙兽种怪物，对寨蟹（老山蟹）也是不错的选择。防御不算低，不过雷耐性是负值，但影响不大。

进入大斗技场后可以绕到金狮子后面砍尾巴，它会有一定的机率犯傻让猎人砍到气刃满为止，视频中我选择攻击头部，主要是为了取得最大的伤害。打金狮子的原则是两后腿之间跨下作业，它的Z字跳第一次是向左前方攻击的，此外连环拳第一下攻击范围可到达其左手至左腰处，因此平时进攻、走位、回避时要保持在金狮子右手方向，连环拳虽然攻击判定范围广，但其中破绽很大，我们可以在它转身同时于其身体前方呈一定角度使用踏步斩攻击头部（使用气刃斩攻击也可，但要算好时间），然后迅速向它的右手处翻滚来回避连环拳第一次攻击，这也是大剑拔刀斩打金狮子断角的主要攻击方式。几刀之后金狮子会进入金身化状



[紧急任务]

狩猎解禁！掌机迷狩猎祭再开！

任务等级： ★★★★★★★

限制时间： 长期有效

委托人： 重归营地的翔武

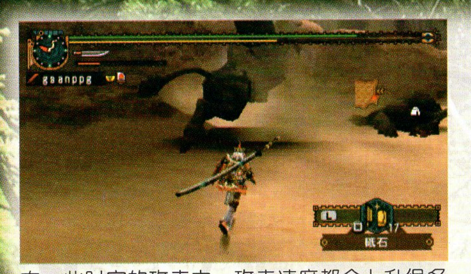
委托内容： 当凶猛的怪物再次向我们袭来时，猎人们，拿起你们的武器吧。让怪物们看看究竟是它们的野性更强，还是猎人铁一般的意志和身经百战的经验更强！最近营地中似乎又来了不少新猎人，对于经验少的他们来说，贸然和怪物对抗无论多少条命也不够。现在猎人们需要团结起来，互相交流经验来战胜这些怪物。

成功条件： 无论是配装心得还是狩猎心得都投过来吧

投稿指定地： pg@vgame.cn 北京安外邮局75号信箱

特别备注： MHP2投稿已终止，全面接受MHP2G的投稿

游戏单间



态，此时它的攻击力、攻击速度都会上升很多，金身化期间攻击最好慎重，血量也要保持在2/3以上，不然稍有不慎就会猫车的。后跳是它变身后经常出的一招，出招时间短，毫无征兆可言，是大部分猎人常中的招式，要是没有这招金狮子实力就废了一半。不建议贴身追尾攻击，尤其是连环拳后的追击，很容易被后跳命中的，如果贴身追击的话就只有利用翻滚时的无敌时间来躲避后跳的攻击判定了。建议利用太刀刀身长这一特点进行追击，与它保持大约一个刀身的距离（斜后方是个不错的位置），攻击时用刀尖处作为斩击部位就可以无视后跳了。旋转漂移也是经常出的招式，方向为左前方，那么我们就可以在它的右后方进行追击，唯一要注意的是在面向场地边缘漂移时因为不能前移金狮子的全身都会有攻击判定，最好不要在角落里攻击，当然也可用踏裂斩（后退斩）拉开距离来回避此时全身的攻击判定。后跳吐



雷球（我的朋友戏称为"打排球"）是攻击的好机会，在其落地时可追击1至2刀，此时有可能会引诱它出光线地图炮（出这招是进攻的好机会，可以使出全套气刃斩呢）。2G中金狮子新增加一个后跳起身面向正前方下压砸地的招式，威力非常大，一定不能中此招。躲避的方法就是于金狮子后跳前的位置上向两侧翻滚2个以上的身位，这招的攻击判定时间不长，所以若技术过硬也可以在无回避性能的情况下利用翻滚的无敌时间去可以躲避，推荐向金狮子砸地的方向翻滚回避，这样可以第一时间进行追击，不过还是要当心。。



以上的讲解视频中大部分都有所体现，金狮子后跳和后跳起身砸地的翻滚回避时间的演示也包含在视频中了。总之，打金狮子的关键就是站位一定要在它的右侧，再加上对其它的招式躲避，我推荐大家站在金狮子的右后腿处距离身体半个到一个太刀的长度进攻。第一只体积比较小，一般都5分钟左右就可以解决它的，我打了近5分钟，第二只因为体积变大了，攻击范围也更大，因此比第一只要难打一些，打的时间也比第一只长，此时右侧站位的优势就可以体现出来了。另外呢，一颗平稳的心也是取胜的关键，小女子在这里祝愿苦手金狮子的猎人能够早日克服并打败它。

文/gsanppg



营地贴图版







MENGZONE 盟区专栏



让PSP无线上网浏览网页(局域网篇)

通过上一期的讲解，我们已经对ADSL宽带拨号用户的盟区战卡WIFI设置有所了解，本期我们将针对局域网用户（如：公司内部网、校园网、家庭路由器局域网等）进行具体介绍。

众所周知，PSP机器上自带了WIFI收发器，只要PSP的周边有无线信号，你的小P就可以无线上网浏览网页、下载游戏任务、看在线电影、开网络QQ等等。那么如何利用而盟区战卡在局域网内实现你的PSP实现无线上网呢？

（一）电脑端的设置：

准备工作：关防火墙和杀毒软件，如：360安全卫士、arp防火墙、瑞星、卡巴斯基、上网助手等等，务必关闭，否则获取IP地址超时，另外把你的卡插在电脑的后端USB口，前端供电不足，影响信号。

1、买回来的盟区战卡插在电脑USB口上，首先安装好战卡的驱动程序，安装后在桌面会出现盟区战卡控制台图标。

2、打开控制面板－网络连接－双击“本地连接”－支持－详细信息，然后把里面的DNS数字抄下来（VISTA用户进入控制面板－网络和共享中心 管理网络连接－双击“本地连接”－详细信息，然后抄写DNS）

3、控制面板－网络连接－本地连接(不是无线连接，别选错了)－右键－属性－高级－“允许其他网络用户通过此计算机的internet连接”勾上。

4、控制面板－网络连接－盟卡无线网络连接。（图标上有可能有个叉子，别管他，继续往下看）－右键属性－常规－Internet协议－属性－填写

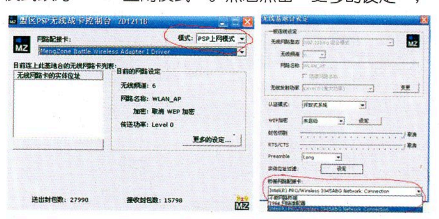
IP：192.168.0.1

子网掩码255.255.255.0

网关：不填

DNS：把上一步你抄写的DNS填上去

5、双击桌面“盟区战卡控制台”图标，把右上角的模式改为“PSP上网模式”。然后点击“更多的设定”，在下面的“桥接”选项里面选择您的本地链接的网卡。



（二）PSP端的网络设置

选网络设定→基础模式→创建新连接→选择检测，PSP会自动检测附近的无线网络→选择检测到的一个无限网络，如wlan_ap→选择“无线LAN安全设定WLANSecuritySetting”→选“没有”→地址设定AddressSettings一般选择简易Easy→自动获得Automatic自动分配IP地址→之后保存，连接测试，如果显示成功Succeeded就表示PSP已经成功通过路由器连接到到internet了，恭喜恭喜。打开浏览器，输入网站地址，开始上网！

如果出现了获取IP地址失败的情况，那么在地址设定AddressSettings这一步请选择订制模式，按照下面的填写到PSP里：

IP地址：192.168.0.2

子网掩码：255.255.255.0

默认路由器(网关)：192.168.0.1

DNS服务器：

1、XP用户：电脑开始菜单－运行－输入cmd，在黑屏里输入ipconfig－all，之后出来一大堆的数字，找到dns的2行数字填写到psp里面

2、Vista用户：双击宽带连接－高级－详细信息－里面有dns数字

几个需要注意的地方：

1、如果您是校园网受限制用户（比如：锐捷网络、DR.COM都是受限制用户，不可使用双网卡或无线上网，欢迎您访问盟区技术论坛BBS.MENGZONE.COM精彩教程版块，里面有详细的破解过程，在此不多赘述）。

2、PSP上网时如果出现"发生连接错误，无法建立于该接入点的连接"这样的提示，请首先确认你的PSP连接的无线名称是否和盟卡无线名称一致，默认是WLAN_AP。如果不一致请按照下面的教程重新建立连接。

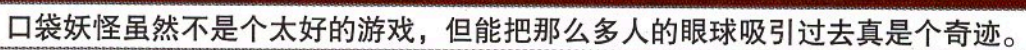
3、如果PSP系统是3.71，并且上网失败的话，请升级PSP操作系统，这个版本的系统上网不太稳定。

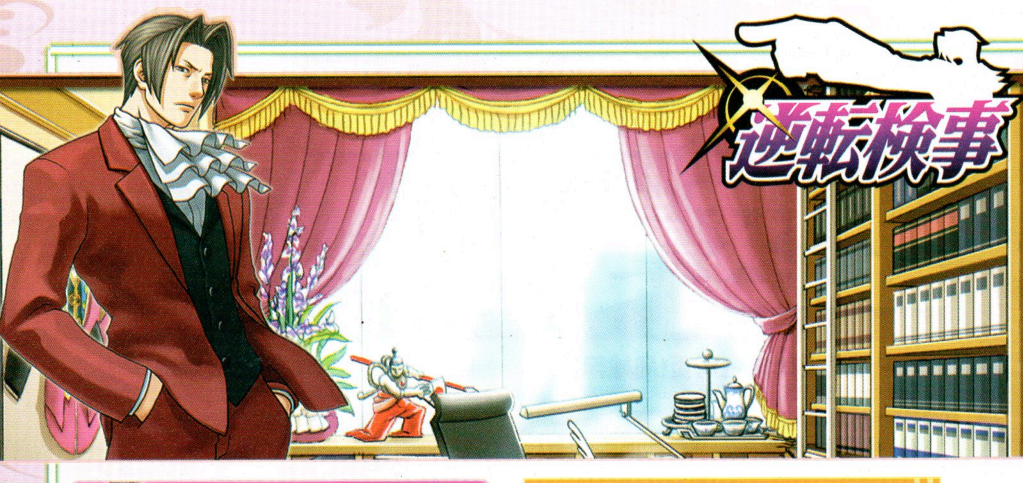
4、如果设置过程中PSP提示“000000001”错误，那么很不幸，你的PSP有硬伤，拿去修理一下吧。

5、注意：不要使用安全卫士360进行系统漏洞修复，那个软件修复有问题，会把很多正常的后台数据出口给封死，直接结果就是PSP无法上网。提示文字是“发生连接错误，无法建立于该接入点的连接”。目前已知的解决办法只有一个，就是重做系统。

6、请打开psp的网络设定，进入adhoc模式，然后选择自动模式（默认就是自动，除非自己手滑修改了设置）。

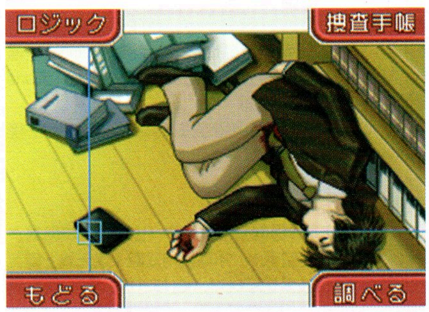
游戏单间


口袋妖怪虽然不是个太好的游戏，但能把那么多人的眼球吸引过去真是个奇迹。
男，14岁，天津河东区。
天津 李浩
交友



逆转の来访者(上)

刚从国外回到自己办公室的御剑发现自己的房间门开着，进入之后发现了一名死者的尸体，同时受到神秘人员挟持。不过入侵的神秘人员只是对着墙上开了一枪就走了，之后御剑便开始对今天发生的事情进行推理。根据提示把“犯行现场は执务室”和“执务室のカギ”；两个论证整理在一起，得到新的推理证据“犯人の目的は？”。



之后开始搜查活动，先调查画面右下角的尸体，会切换到被害者的详细画面。调查被害者可以得到物证“死体の所见メモ”，调查地板上的手册可以得到论证“被害者は刑事”，调查书本可以得到论证“争った形迹”。回到犯罪现场画面，调查房间地板上的手枪可以得到论证“拳铳”。之后进行推理把“被害者は刑事”和“拳铳”整理在一起，得到物证“被害者の拳铳”。

调查手枪上的弹仓部分发现手枪只耗费了一发子弹，此时突然闯入了一名名叫优木的男子。优木认定御剑就是凶手，御剑当然会反驳，剧情之后继续进行搜查工作。调查挂着衣服的墙

逆转检事

NDS AVG ●Capcom●2009年5月28日 ●1人/5040日元●512Mbit

壁，在调查弹痕之后发现有矛盾的地方，此时将光标移动到弹痕所在处进行推理，之后选择物证“被害者の拳铳”，之后会得到论证“もうひとつの拳铳”，同时发现新的物证“隐し金库”。继续调查金库的详细部分，可以得到新的论证“ふきとられた指纹”，同时“隐し金库”的情报被修改。

进行推理把“犯人の目的は？”和“ふきとられた指纹”整理在一起，得到新的论证“ドロボウが目的？”，再把“ドロボウが目的？”和“争った形迹”整理在一起。之后尸体位置被警察转移，发现了尸体背后书柜上的可疑痕迹。

在书柜的详细画面上对着右下角有弹痕的书本使用推理，并出示物证“死体の所见メモ”，接着在选项中选择“ファイルの位置”，之后得到新的论证“あらされた本棚”。继续在书柜画面调查右下角缺少书本的位置，得到新的物证“盗まれたファイル”。但是在书籍上居然发现了血迹写下的文字，名字居然是搜





查现场上御剑检事的助手系锯刑事。

此时优木会提出证言，认定系锯刑事是凶手，并夺走了被害者的枪支并枪杀了被害者。之后故意弄乱了书柜上的书本，伪造出现场被偷走东西的痕迹。于是当时便移动了书柜前死者的尸体，因此没有注意到隐藏在尸体后面书本上的血迹文字。被害者最后用行动指出了凶手的名字，因此系锯必须被逮捕。对优木的“でも、そのせいで～”这句话使用物证“盗まれたファイル”即可推翻他的证言。

优木再次提出异议，认定负责大楼巡逻工作的须须木是凶手。因为须须木拥有能够进入任何房间的万能钥匙，须须木利用万能钥匙进入了御剑的房间。既然拥有钥匙的系锯不是凶手，剩下的嫌疑人只有须须木了。而且，须须木和系锯还是朋友关系，所以先前系锯才会故意隐瞒事实。此时得到新的物证“マスターキー”。在优木的第一句话时进行反驳，之后在选项中选择“详しく闻く”，之后得到优木新的证言“本棚を荒らし～”。在新的证言中使用物证“隐し金库”即可推翻优木的证言。



逆转の来访者(下)

先调查画面右上角的房门(御剑检事的房间)，会进入房门的详细画面，之后调查房间把手。继续调查画面左下角的沙发，进入沙发的详细画面之后再调查沙发下面的文件，即可得到物证“盗まれた0号ファイル”。接着和须须木对话，出示“マスターキー”，得到论证“盗まれていたマスターキー”，继续和须须木对话，询问“マスターキーを使った用事”，接着再询问“优木检事の忘れもの”，得到论证“マスターキーを使った”。把论证“盗まれていたマスターキー”、“マスターキーを使った”整理在一起，得到物证“优木检事の部屋”。



接着再调查右上角的房门(优木检事的房间)，在房门的详细画面中调查门把手，在门把手上出示“优木检事の部屋”，在选项中选择“ドアノブの指纹”，再出示人物“须々木マコ”，即可修改物证“优木检事の部屋”的情报。

在房门的详细画面中调查门缝下面的纸片，得到物证“被害者の残したメモ”。再调查右侧的篮球框，得到物证“バスケットゴール”。

搜查结束之后即可和优木进行证言对决。优木声称不管御剑怎么认为，自己都有不是犯人的证据。而且，自己没有理由能打开御剑的房门。在“そもそも～”这句话时出示“マスターキー”，接着出示人物“须々木マコ”，最后再出示物证“バスケットゴール”即可推翻优木的证言。

不过，优木并没有认罪，在接下来的证言中表示御剑所说的事情只是个假设。自己当时只是让须须木打开了自己的房门，之后一直在自己的办公室里，因此没有任何被怀疑的理由。在“それからずっと～”这句话时出示“被害者の残したメモ”，之后再出示物证“优木检事の部屋”即可推翻优木的证言。

优木会继续为自己进行辩解，优木说御剑回来的时候，刚好是深夜两点，当时被犯人用枪支挟持。不过自己当时却去了警察局而不在现场，只要去警察局确认一下即可得到证实。首

攻略研究



先反驳优木的所有证言，之后会得到论证“优木检事のアリバイ”。把论证“あらされた本棚”、“优木检事のアリバイ”整理在一起，得到论证“もう1人の来访者”。再把论证“もう1人の来访者”、“もうひとつの拳铳”整理在一起即可推翻优木的证言。

优木认为挟持御剑的小偷才是最可疑的，现在应该先去抓那个小偷，也许还在附近没走远。自己当时一直在房间里做练习，之后就和被害者一起去了警察局。此时在对方的“そこにリョウが来たから～”这句证言中进行反驳，之后会追加新的证言“昨日起きた事件の～”。此时出示“被害者の残したメモ”即可推翻优木的证言。之后在录像带的详细画面中调查内侧的血迹，再出示物证“盗まれた0号ファイル”即可。

逆转エアライン(上)

时间回到御剑检事回国之前的旅途上，御剑在飞机上醒来时发现自己身上多了一个钱



包，而面前却有一个被害者的尸体。此时飞机上的空姐木之路断言御剑就是杀人凶手，因为木之路亲眼看见御剑手里拿着沾血的凶器。此时只要在“御剑さまが～”这句话出示物证“サイフ”，然后再调查钱包上金色的开关，即可更换物证情报为“アクビーのサイフ”。

木之路仍然继续自己的推理，虽然御剑说钱包并不是凶器，因为那只是在杀害被害者之后抢走的东西而已。但是御剑毕竟具备杀人的动机，那就是为了被害者アクビー的钱财。此时要在“アクビーさまのお金が～”这句话出示物证“アクビーのサイフ”，接着出示“死体の状况メモ”即可推翻木之路的证言。

澄清自己的清白之后，御剑开始进行现场的搜查工作。顺着路边朝左边走来到1层的休息室，得到论证“犯人はどこにいたのか？”。紧接着调查地板上的葡萄汁痕迹，在地板的扩大图上调查足迹，得到论证“こぼれたブドウジュース”。接着再调查电梯，得到论证“エレベータ”。



在被害者现场的详细画面中调查被害者的口袋可以得到物证“アクビーの写真”。接着调查地板右下方的存钱罐，得到论证“凶器のゴーユーくん”。再调查被害者的头部，得到论证“扑杀”和“割れたメガネ”。在现场画面被害者的头部附近出示物证“アクビーの写真”可以得到物证“行方不明の携带电话”。

把论证“凶器のゴーユーくん”、“扑杀”整理在一起，得到物证“ゴーユーくん贮金箱”。接着把论证“犯人はどこにいたのか？”、“エレベータ”整理在一起，得到论证“同乘していた？”。最后把论证“同乘していた？”、“こぼれたぶどうジュース”整理在一起，得到物证“ぶどうジュースの足迹”。

此时突然有一位异国富商提出目击证言，说是自己亲眼看见被害者一个人上了电梯，当时自己的手表上显示的时间是早上6点。而在休息室发现尸体的时候，刚好是15分钟之后，因此当时在休息室里的御剑绝对就是杀人凶手。此时在“ワシは、アクビーが～”这句话时进行反

驳，出现新的证言。然后在“乗っていたのは～”这句话是出示“ぶどうジュースの足迹”即可推翻目击者的证言。

但是富商继续提出异议，自己由于嫌被害者太吵，所以一直在关注他，在被害者起身的



时候自己再三确认时间，而且当时确切的看见被害者独自进入了电梯，而当时电梯里并没有其他人。此时要在“何度も何度も～”这句话时进行反驳，之后会追加新的证言。然后在新增加的“怀中时计の针は～”这句证言中出示“スカイマガジン”，之后会追加物证“西凤民国の给油”和“白音若菜の证言书”。最后再出示物证“ゴーユーくん贮金箱”即可推翻富商的证言。

根据御剑的推断，机舱商店里肯定留有线索，于是御剑便前往商店内进行搜查。朝右边前进即可进入机舱商店，之后得到论证“凶器のゴーユーくん”。调查被打碎的橱窗可以得到论证“ちいさな机长帽子”。再调查行李箱，得到论证“スーツケース”。接着把论证“ちいさな机长帽子”、“凶器のゴーユーくん”整理在一起，物证“ゴーユーくんの贮金箱”的情报被修改。

在橱窗的详细画面中，在中央空荡的位置出示物证“ゴーユーくん贮金箱”，得到论证“エアポケット”，同时“ゴーユーくんの贮金箱”的情报被修改。再把论证“エアポケット”、“スーツケース”整理在一起。之后调查行李箱的附近画面，发现左侧的车轮有异样。在行李箱的详细画面中调查扶手，同时出示物证“杀害状况メモ”即可得到新的物证“ゴーユースーツケース”和“血だらけの布”。

逆转エアライン(中)

和系锯对话分别打听“初动搜查”和“狩魔冥”的情报，之后顺着左边进入飞机内部1层的休息室。在这里先和富商对话，得到物证“ジンクの荷物”。之后出示物证“血だらけの布”，物证“血だらけの布”就会变成“ボルジニアの布”。再和富商对话，打听“木之路のこと”即可。

负责本次搜查事件的检事狩魔冥认为，犯罪现场是在尸体被发现的休息室里。在最后一次被害人被目击的时间到尸体被发现的过程中，整个休息室里只有御剑一个人。所以御剑是本次案件最大的嫌疑人。此时在“犯行现场は～”这句话时出示“ゴーユースーツケース”，之后再出示“ぶどうジュースの足迹”，之后在详细画面中指出葡萄汁洒落的地面旁边的车轮痕迹，即可推翻狩魔的证言。



狩魔当然不会轻易认输，继续指出御剑很可能在飞机故障之前就已经准备好了存钱罐这个凶器，而且一直在休息室里埋伏准备伺机杀害被害人。正当把尸体装进行李箱理准备走进电梯的时候，飞机发生故障，所以尸体从行李箱里掉了出来。为了掩饰自己的犯罪痕迹，御剑把行李箱放回了原处，然后自己装成第一目击者的样子。此时要在“あなたは、エアポケットより前”这句话时出示“ゴーユーくん贮金箱”即可推翻狩魔的证言。



此时另一位空姐白音说木之路没有得到机长的许可擅自和御剑调查现场，需要被带回乘务室询问。御剑也准备进入乘务室展开搜查工作。进入乘务室之后，先和木之路对话询问“机长の许可”和“机内ショップ”，再出示“ゴーユースーツケース”，然后询问“最后のスーツケース”。在行李箱的详细画面中，指出行李箱的标签，然后在接下来的选项中分别选择“机内ショップ”和“木之路いちる”，最后再出示物证“スーツケースのレシート”，即可识别出木之路的谎言。



逆转エアライン(下)

御剑来到地下一层的仓库进行搜查，首先调查地板上黑色的行李箱得到论证“狩魔冥のプロフィール”。再调查仓库里堆放的行李箱得到论证“ガラスのカケラ”。接着把论证“割れたメガネ”、“ガラスのカケラ”整理在一起。再和狩魔对话询问“空港にいた理由”，得到论证“国际警察”。把论证“狩魔冥のプロフィール”、“国际警察”整理在一起，再和狩魔对话询问“アクビーの素性”，得到论证“密输”。

狩魔根据现场的情报，推断出木之路的犯罪嫌疑最大。因为只要是飞机上的工作人员，谁都可以轻易带领被害者来到仓库，但是能够打开电梯通往地下室开关的钥匙只有木之路才有。此时在“しかし、问题は～”这句话时进行反驳，之后出现新的证言。然后在“そして、凶器の贮金箱の～”这句话时进行反驳，在接下来的选项中选择“死体”。之后得到物证“解剖记录メモ”，以及论证“ゴーユーくん贮金箱”、“见つからない凶器”和“被害者の死因”。

把论证“ゴーユーくん贮金箱”、“被害者の死因”整理在一起，得到论证“大きな凶



器”。再把论证“见つからない凶器”、“大きな凶器”整理在一起，在接下来的选项中选择“见せるものなどない”，之后再选择“坠落死”。然后出示“西凤民国の给油”即可得到物证“西凤民国からの荷物”。

目前证据不足，所以要继续展开搜查工作。先调查画面左上角的巨大货物，之后和富商对话询问“ホワイト氏の荷物”，得到论证“高价な美术品”。然后把论证“密输”、“高价な美术品”整理在一起，再和富商对话询问“美术品诈欺”，即可得到物证“レッド像の预り证”“アリフレッド像”。

调查石像的详细画面，在上半部分石像眼睛的位置出示物证“アクビーの写真” 指出可疑



之处，然后再石像底部压着的布匹处出示物证“西凤民国からの荷物”，之后“レッド像の预り证”的情报被修改。接着再出示“ボルジニアの布”，然后在选项中选择“白音の目击证言”，指出白音的证言有矛盾之处。

逆转エアライン(下2)

而白音却心不在焉，似乎没睡好觉的样子。白音在证言中说凌晨3点到4点的时候，自己一个人在乘务室里。早上5点到6点的时候，自己也是一个人在乘务室里。此时在“午前5时から6

时のアイダは～”这句话时出示“スーツケースのレシート”即可推翻白音的证言。

白音的证言被推翻之后，自己的态度明显发生了改变。白音声称不能因为自己是飞机上的工作人员就怀疑自己，毕竟木之路也是飞机上的工作人员，而且负责机舱商店以及电梯钥匙管理的都是她，自己只是在乘务室理员责翻译外语工作。此时要在“机内ショップの担当も～”这句话时提出反驳，之后追加新的证言。然后在“わたしの担当は～”这句话时出示物证“レッド像の预り证”，接着出示“ゴーユースーツケース”，在接下来的选项中选择“事件の起こった场所”，最后再出示“行方不明の携带电话”即可推翻白音的证言。



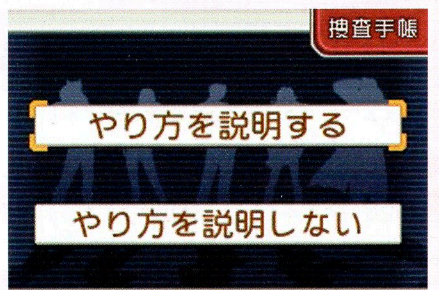
顺着手机的声音上楼梯来到乘务室，调查墙壁上的柜橱，发现了丢失的手机。在手机的详细画面上调查内侧的摄像头，发现被害者拍摄的仓库照片。在仓库照片中调查右侧的货物箱贴纸，此时再出示物证“ボルジニアの布”和“ベッドシーツの箱”即可。

さらわれる逆转(上)

御剑接到自己老师的好友丈一郎的电话，说是丈一郎的儿子被绑架，要求御剑去帮忙处理这件事情。御剑携带赎金去会见劫匪，但是却中了劫匪的暗算。御剑醒来时，发现自己被关在一个房间里，同时，从窗户上跳下来一名自称大盗贼后裔美云的女子。



和美云对话打听“大ドロボウ”和“ヤタガラス”的情报，之后调查散落在地板上的手机以及房间内的告示牌，得到物证“タイホくんフォトラリー”。然后再调查房间内地板上



的人偶帽子，得到物证“ワルホくんの头”。接着调查画面左侧的柜子，得到论证“ロッカー”。调查画面右侧的柱子，得到论证“拘束されていた柱”。调查画面中央的壁橱，得到物证“タイホくん图鉴”、论证“キグルミ”。在壁橱的详细画面中调查左侧的钥匙，得到论证“ちいさなカギ”。之后和美云对话，询问“诱拐犯”，接着美云会走到门前，调查房门即可切换到房门的详细画面。

从门缝里可以看到隔壁房间的画面，先调查地板上通往地下的梯子，得到论证“开いている床板”。接着把论证“开いている床板”、“拘束されていた柱”整理在一起，地板上的毯子会被揭开，接着调查地板上的入口，得到论证“地下への扉”。把论证“地下への扉”、“ちいさなカギ”整理在一起，得到论证“地下へのハシゴ”。接着把论证“地下へのハシゴ”、“ロッカー”整理在一起，即可把梯子搬到柜子附近通过窗户离开这个房间。

御剑和美云出来之后，遇到了系锯刑事。先和系锯对话询问“ロウ捜查官”和“今后の搜查”，之后再和美云对话询问“今后の搜查”以及“たったひとつ”。接着再和丈一郎对话询问“诱拐事件”、“天野河光”和“小仓真澄”。之后再调查画面左侧地面上的足迹，得到论证“クツの形が分かれば”。

和穿着人偶服的人对话，原来这个人是御剑以前的朋友原灰警官，和原灰对话询问“原灰



ススム”、“タイホくん”以及“手がかり”，此时出示物证“タイホくんフォトラリー”，即可得到论证“2人目のタイホくん”。接下来把论证“キグルミ”、“2人目のタイホくん”整理在一起，得到论证“キグルミを着て逃走”，同时增加物证“诱拐犯に盗まれたキグルミ”。接着把论证“クツの形が分かれば”、“キグルミを着て逃走”整理在一起，再调查画面左侧地面上的足迹，然后再调查车库即可论证“被害者は诱拐犯?”。

调查被害者即可切换到被害者的详细画面，调查被害者的身体即可得到物证“杀害状况メモ”，接着调查被害者身上的项链，然后在项链附近出示物证“杀害状况メモ”，之后得到物证“小仓のペンダント”。

此时，负责本次事件的狼士龙检察官认为凶手一定是原灰警官。因为尸体身上有个很明显的特征，那就是枪杀。但是整个犯罪现场手里拥有手枪的只有原灰警官，毕竟在这个国家只有警察才有持枪的权利。所以原灰一定是在这个车库附近埋伏，用警察的枪支射杀了被害者。此时只要在“原灰巡查のような～”这句



话时进行反驳，之后会有新的证言追加，然后在“原灰巡查は～”这句话时出示物证“杀害状况メモ”，即可推翻狼士龙检事的证言。

同时，原灰也证言道，自己原本的职务并不是负责这里的巡逻工作，而是在正门附近。自己由于在三轮车上打了个盹，醒来时发现自己已经在这一带了。此时追加新的物证“タイホくんカー”，在“タイホくんカーとともに～”这句话时出示“タイホくんカー”即可推翻原灰警官的证言。

さらわれる逆转(中)

为了进一步揭开案件的真相，御剑来到目击者所在的舞台附近。在这里遇到了御剑以前的熟识小茜。先和小茜对话询问“茜のこと”以及“目击者”，接着调查粉色的三轮车。和出现的粉色人偶对话之后发现这个人原来是大



场婆婆，询问大场“オバチャンのこと”和“目击者”之后，大场会叙述自己当时的目击情报。

大场说自己当时在这个舞台附近稍微休息了一下，当时看见有两个男子站在附近。而且随着一声枪响，其中一名男子便中枪倒地。分别在“ふと见たら～”和“そしたら、急に铳で～”这两句话时进行反驳即可。

美云利用自己的高科技工具再现了犯罪当时的现场情况，首先调查中枪倒地的被害者，并出示物证“小仓真澄の杀害状况メモ”，得到论证“なぜ血痕がないのか?”。接着把论证“被害者は诱拐犯?”、“なぜ血痕がないのか?”整理在一起，再和小茜对话选择“足迹检出”，即可得到物证“被害者のキグルミ”。

既然发现事实与大场的描述不符，于是御剑继续向大场询问当时的情况。此时在大场的证言“ふと见たら～”这句话时出示物证“被害者のキグルミ”，得到论证“ステージの影の中”。

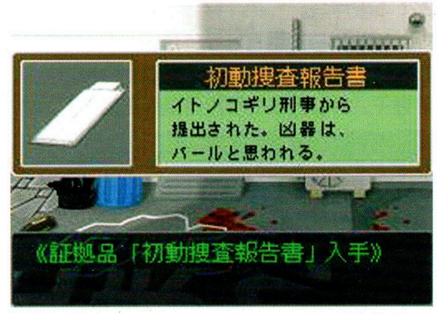
首先调查左侧的舞台，得到论证“かたづけられたステージ”。接着把论证“ステージ

の影の中”、“かたづけられたステージ”整理在一起，然后再调查犯罪者。此时狼士龙搜查官再次出现，对现场进行推理。

狼士龙也承认真正的犯罪现场似乎就是这个舞台，原灰警官是在舞台上伺机杀害了被害者。在“被害者がやってくると～”这句话时出示物证“杀害状況メモ”，在接下来的选项中选择“犯人と被害者の位置”即可推翻狼士龙的推理。

不过，狼士龙却并不完全认同御剑的结论，狼士龙认为现场地面上的轮胎痕迹是三轮车留下的，原灰警官说自己在车上打盹一定是谎言，凶手乘坐三轮车来到了这里对被害者进行了凶杀，而且，把尸体直接运到了车库里。在“タイホくんカーでここに来て～”这句话时出示物证“タイホくんカー”，接着指出车轮附近与事实不符的特征即可推翻狼士龙的推理。

さらわれる逆转(中2)



由于狼士龙不让御剑继续案件的搜查工作，所以御剑只好回到车库旁边。此时先和丈一郎对话询问“ヒカルのこと”以及“手纸”，得到物证“ラブレター”。再和突然出现的被绑架者的女友姬子对话询问“ヒカルについて”和“事件について”，在接下来的选项中选择“犯人のアジト”。接着和左上方的警官对话即可得到物证“鞍马纯夫についての书类”。

进入犯罪者的巢穴里进行调查，首先调查画面下方的蓝色箱子，得到论证“解体されたキグルミ”。再调查画面右下角的地板，得到论证“折れた摸造刀”。然后再调查画面右侧的门扉，在门扉附近的详细画面中先调查门扉的把手，得到论证“外へのトビラ”。接着调查画面左上角的桌子，在桌子的详细画面中调查桌子上的碗即可得到论证“3つの汤のみ”。再调查椅子即可得到论证“パイプイス”。把论证“3つの汤のみ”、“パイプイス”整理在一起，再把论证“外へのトビラ”、“折れた摸造刀”整理在一起，得到新的物证“折れた摸造刀”。



继续和新出现的人偶对话，调查人偶服放置处附近的详细画面，指出画面左下角的人偶服，得到论证“ワルホくんが足りない”。接着把论证“ワルホくんが足りない”、“解体されたキグルミ”整理在一起。在持枪的人偶服饰详细画面中，在右手附近出示物证“タイホくん图鉴”，即可得到新的物证“失われたモデルガン”。

さらわれる逆转(下)

御剑继续来到正门附近进行搜查工作，在人偶服的详细画面中调查项链即可得到物证“ヒメコのペンダント”。此时姬子会为自己进行辩解，姬子说策划这次绑架事件的是管家小仓，只要把天野河光诱拐走，可以要挟到大量的赎金。而且天野河老爷这么宠爱自己的儿子，一定会舍得花这笔钱的。计划虽然顺利的成功了，但是就在赎金入手的那一刻，小仓突然背叛了大家，企图杀死自己。在“小仓さんが～”这句话时出示物证“小仓のペンダント”，



接下来再出示“ヒメコのペンダント”，然后再出示“鞍马纯夫についての书类”，再选择“一人娘”即可推翻姬子的证言。

虽然两个人是父女这一点没有争议，但是他们两人或许不知道彼此的身份也说不定。他们两个偶然间一起在天野河家见面，并利用各自的关系来策划了这次诱拐事件。在“それを利用して～”这句话时出示“诱拐犯に盗まれたキグルミ”，接着再选择“天野河光”。



天野河光却说自己被诱拐是在昨天的事情了，从昨天开始眼睛就一直被蒙上，被关在了那个屋子里。但是，就在下雨的时候，犯人突然间不见了。虽然自己被铐了手铐，但是所幸没有被绑起来，所以自己从被关押的房间中的地下道里逃了出来。先在“ボクは、あの部屋から～”这句话时进行反驳，之后会追加新的证言。在“外への扉は～”这句话时出示“折れた摸造刀”，接着再出示“ラブレター”即可推翻天野河光的证言。

姬子却坚持认为小仓绝对不是自己的父亲，因为小仓当时在舞台附近携带一亿日元现金，而且左手拿着枪企图杀死自己，所以自己才用天野河光交给自己的手枪杀了他，而自己当时也由于过度害怕而马上离开了现场。先在“そして、拳铳を私に～”这句话时进行反驳，之后证言会改变。然后在“そして、左手の拳铳を～”这句话时出示“鞍马纯夫についての书类”，在接下来的选项中选择“どちらも正しい”，接着再分别出示“ワルホくんのアタマ”、“プロトタイホくん”和“失われたモデルガン”即可推翻姬子的证言。



姬子说自己当时和他们两个会合的比较晚，和他们见面的时候，天野河光已经控制住了小仓。当时小仓被绑在里面房间的柱子上，因为带着人偶面罩所以一定不会错。之后，他们两个便穿着人偶服逃了出来。先在“小仓さんを～”这句话时进行反驳，之后证言会发生改变，之后在“ワルホくんのアタマを～”这句话时出示“ワルホくんのアタマ”，在接下来的选项中选择“御剑怜侍”即可推翻姬子的证言。

在人偶服的详细画面中调查腹部的弹痕即可修改物证“被害者のキグルミ”的情报。接着调查身体上的手枪，得到物证“凶器の拳铳”。接着再调查人偶的头部，得到物证“カガミの破片”。

因为凶器上留有姬子的指纹，所以杀害小仓的一定就是姬子。但是，当时小仓也拿枪指着姬子，所以姬子的行为可以算正当防卫。此



时在“凶器の拳铳に指纹が～”这句话时出示“诱拐犯に盗まれたキグルミ”，之后再出示“被害者のキグルミ”，指出人偶腹部的弹痕与事实不符之后，再指出整个事件的关键场所在“ホラーハウス”，最后再出示“カガミの破片”即可推翻对方的证言。

さらわれる逆转(下2)

在再现的鬼屋现场中，首先选择物证“折れた摸造刀”，之后通过化验结果发现刀上果然有血迹，之后“折れた摸造刀”的情报被修改。之后在推理中发现人偶的左手与事

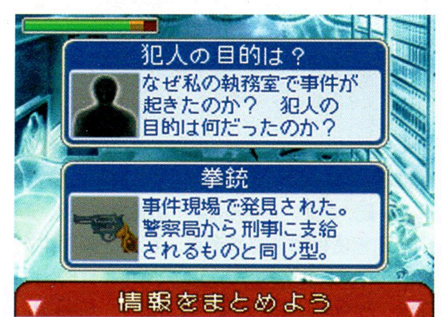


实不符，出示证据“鞍马纯夫についての书类”之后，再出示“折れた摸造刀”，之后“パンフレット”的情报被修改。

根据修改后的情报再现现场之后，先调查左边的人偶，在人偶的详细画面中发现人偶的腰带可疑。出示物证“タイホくん图鉴”即可得到论证“左右反转しているタイホくん”。再调查墙壁上的镜子得到论证“カガミの破片”。接着把论证“左右反转しているタイホくん”、“カガミの破片”整理在一起，再出示“パンフレット”，在接下来的选项中选择“カガミのカベを动かす”，最后再分别选择“镜の里の灰色部分”、“左端のタイホくんが倒れていた场所”和“被害者のキグルミ”即可。

过ぎ去りし逆转(上)

这次的故事回到了7年前，御剑第一次调查案件的时刻。首先在地方裁判所大厅内和老师狩魔豪对话，打听“今日の裁判”和“第2のKG-8号事件”的情报，之后得到物证“KG-8号事件概要”。接着再和狩魔豪对话打听“ヤタガラス”的情报即可。



来到休息室门口的走廊，在这里向马堂刑事打听“现场の状况”和“裁判の证人”的情报，再和系锯打听“现场の状况”，之后得到物证“系锯の证言书”。最后再和葛律师对话打听“现场の状况”。

来到第二休息室被害现场，首先调查地面上的被害者，在被害者详细画面图中调查手枪可以得到物证“凶器の拳铳”，再调查匕首可以得到物证“凶器のナイフ”，调查文件夹可以得到论证“あらされたビニール”，调查一条检事的左手可以得到论证“インクの汚れ”。尸体的位置被移动以后，调查一条左侧胸前的口袋可以得到论证“ポケットの万年笔”，再调查一条胸前右侧的血痕，之后物证“凶器の拳铳”的情报被修改，同时得到物证“杀害状况メモ”。



回到房间画面之后，调查屋内下方的桌子可以得到论证“整理された机”。调查打开的窗子可以得到论证“第2控え室の窗”。接着把论证“インクの汚れ”、“ポケットの万年笔”整理在一起，得到物证“一条の万年笔”。再把论证“整理された机”、“あらされたビニール”整理在一起，得到物证“ビニール袋”。之后调查电视机，发现电视机的声音非常大。御剑根据现场调查的情况，觉得被害者手里拿着的手枪位置比较可疑，出示物证“一条の万年笔”之后，“杀害状况メモ”的情报被修改。

接下来又到了证言对决模式，对方认为一条检事被害后立即死亡，而当时真割还活着，从这一点可以看出一条是在射击真割之后才死去的。由于两个人的争夺，抢走匕首的真割用最后的力气给了一条致命的一击。首先在对方“真割は死のまぎわ～”这句话时进行反驳，之后证言追加。然后在“2人は争い～”这句话时出示“系锯の证言书”，在接下来的选项中选择“スジが通らない”，然后再出示“杀害状况メモ”，指出“死体の重なり方”和事实不符。

攻略研究

对方认为一条检事的尸体之所以躺在真割身上只是偶然的事情，两个人同时受到对方的攻击，并且一起倒地。此时先在对方的“つまり…同时に～”这句话时进行反驳，之后证言发生改变。之后在“至近距离で～”这句话时出示“杀害状况メモ”，在接下来的选项中选择“どちらでもない”，然后再出示物证“ビニール袋”，指出“犯行の动机”与事实不符。

对方说一个星期左右之前，看见系锯在警察局门口和一条发生了冲突，系锯当时因为被扣了工资，所以一直对一条怀恨在心。此时要在“どう？あなたの求める～”这句话时进行反驳，然后选择“异议をとなえる”指出“真割杀害の动机”与事实不符。



对方继续认为没有人会同时拥有杀害一条和真割两人的犯罪动机，只要具备杀害一方的犯罪动机即可。因为在一条被杀害的同时，真割一定是旁边的目击者，所以为了让事情不会败露，杀害目击者灭口也是理所当然的事情。此时只要在“一条さんと真割～”这句话时出示“KG-8号事件概要”即可。

证言对决结束之后，继续在第二控制室里进行搜查工作。首先和葛律师对话打听“KG-8号事件について”，之后出示物证“KG-8号事件概要”，在接下来的选项中选择“被害者”，然后再继续询问“KG-8号事件について”和“マニィについて”即可。

过ぎ去りし逆转(中)

来到大厅之后，继续和葛律师对话分别打听“马堂刑事について”、“事件发生时について”、“真割透について”以及“ヤタガラスについて”。然后再和系锯对话打听“杀害の动机”、“休庭中”和“今后の搜查”，之后得到物证“赏与袋”。然后向系锯出示“系



锯の证言书”，之后得到物证“どら烧き”。接着顺着左边的路前往休息室门口的走廊。

在这里先和裁判长对话打听“事件发生时”的情报，再和马堂对话询问“イトノコギリ刑事について”和“铳声について”，在接下来的选项中选择“铳声の闻こえた时间”，之后得到物证“马堂の证言书”。

调查这里的自动售货机，得到论证“自动贩売机”。再调查走廊左边尽头的窗户附近的详细画面，调查窗台上粉色的物体得到论证“ピンク色のゴミ”。再调查窗台上的仙人掌得到论证“窗际に置かれたサボテン”。然后再切换到窗台下方调查椅子上的手印得到“系锯の指纹”。最后再调查椅子下方蚂蚁所在的场所得到论证“アンコのカケラ”。接着把论证“窗际に置かれたサボテン”、“ピンク色のゴミ”整理在一起，得到物证“割れた风船”。再把论证“自动贩売机”、“アンコのカケラ”整



理在一起，之后“系锯の指纹”的情报被改变。回到自动售货机附近进行调查，在详细画面中发现价值600日元的铜锣烧与事实不符，此时出示物证“赏与袋”即可改变“どら烧き”的情报。

裁判长此时也做出证言，声称自己在中途休庭的时候去了一趟厕所，当时在厕所附近的位置可以清楚的看到这边走廊的情形。裁判长

在进入厕所的时候看见系锯刑事在自动售货机前面好像在买什么东西，但是自己从厕所里出来的时候却发现系锯已经不见了，所以突然消失的系锯非常可疑。此时只要在“でも、トイレから～”这句话时出示“系锯の指纹”即可推翻对方的证言。



裁判长继续指证道，虽然从厕所所在的位置也许看不见坐在窗户下面的人，但是并不能证明当时系锯的确就在窗户下面的那个位置。因为自己当时上厕所的时候大概是在开庭20分钟之前左右，而且当时还听见了枪声。首先在对方“しかし、私が见たときに～”这句话时进行反驳，之后证言追加。然后在“私が廊下を见たのは～”这句话时出示“马堂の证言书”，之后再出示物证“割れた风船”即可推翻对方的证言。

系锯也为自己进行辩护，系锯说自己是受马堂刑事的命令来到这个裁判所负责第二休息室门口的守卫工作。在枪声响起之前，系锯刑事在走廊里没有离开一步。此时首先在对方“それから铳声が～”这句话时进行反驳，之后证言变更，然后在“铳声が闻こえるまでの间～”这句话时出示“系锯の指纹”，接着出示物证“どら焼き”即可推翻对方的证言。

来到第三法庭进行调查，在这里和美云对



话出示“どら焼き”，再询问“お父さん”即可得到物证“约束ノート”。继续和美云对话打听“系锯圭介”和“どら焼き”，最后再出示物证“约束ノート”即可。

过ぎ去りし逆转(下)

来到第一休息室进行搜查，在这里首先和马堂对话得到物证“葛の香水”。接着和马堂对话分别询问“休庭中”、“KG-8号事件について”、“一条との关系”、“葛との关系”和“ヤタガラス”的情报。



回到第三法庭，调查左边的检事座位上的证据，在详细画面中先调查记事本得到物证“一条の手帐”和“ヤタガラスのカギ”，再分别调查信封、手枪、匕首，发现物证“ヤタガラスのカギ”比较可疑，在匕首的详细画面中调查匕首下方黄色的部分即可发现秘密的机关，之后物证的情报发生改变。

来到第二休息室向马堂打听“事件发生时について”的情报，之后出示物证“ヤタガラスのカギ”，继续询问“事件发生时について”即可进入和马堂的证言对决。

马堂说自己和葛律师一直在第一休息室里聊天，聊天的内容只是一些普通的家常事。在即将开庭的时候两人听到了枪声，之后马堂便和葛律师一起从房间里出来。当时亲眼看见了系锯走进了第二休息室。此时先在“…铳声を闻いたのは～”这句话时进行反驳，之后证言追加。然后在“…铳声が闻こえるまでは”这句话时出示物证“割れた风船”，得到论证“香水のニオイを逃がした”、“うるさいテレビ”、“消えた证据品”。接着把论证“第2控え室の窗”、“香水のニオイを逃がした”整理在一起，得到论证“开かれた窗”。然后再把“うるさいテレビ”、“开かれた窗”整理在一

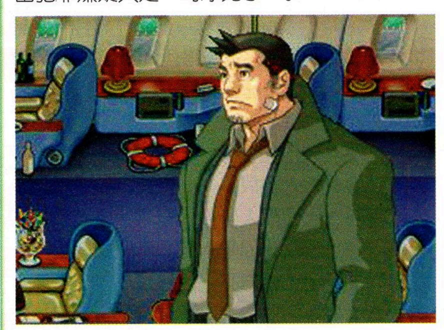


起，得到论证“铳声は闻こえた”。最后再把论证“消えた证据品”、“铳声は闻こえた”整理在一起即可分析出事情的真相。

继续来到第二休息室进行搜查，在电视机附近的详细画面中调查下方的录像机，得到物证“犯行ビデオ”。然后指出窗户与事实不符并出示物证“犯行ビデオ”，在接下来的选项中选择“犯行时刻”。

过ぎ去りし逆转(下2)

葛律师声称在枪声响起的时段除了犯罪嫌疑人以外所有人的行动都已经被证实了。而且，所有的现场都已经调查完毕了，并没有发现有其他犯罪嫌疑人可以逃走的路线，所以凶手一定是系锯刑事。此时对对方所有的证言都进行反驳，然后出示物证“犯行ビデオ”，在接下来的选项中选择“窗が开いていた”，然后指出犯罪嫌疑人是“葛冰见子”。



葛律师声称并没有证据证明窗户是自己打开的，而且，犯罪中使用了录像带的证据也不确凿。此时只要在“窗が开いていたからって～”这句话时出示“葛の香水”即可推翻对方的证言。

葛律师继续为自己辩护，因为洒了香水就把自己当成犯人也太没天理了。自己当时是没有理由杀害一条的，因为杀害一条的匕首当时并不知道在哪里。首先在对方“だって一条さんを～”这句话时进行反驳，之后证言追加。然后在“バッグに入っていたのは～”这句话时出示物证“ヤタガラスのカギ”，最后再分别出示“ヤタガラス”和“どら焼き”即可判明整个事件的真相。



燃え上がる逆转(上)

故事终于进入了最后一章，首先在永世中立剧场的大厅附近调查左上角桌子上的海报，得到物证“大使馆のパンフレット”。再和扮演殿下的男优对话得到物证“トノサマンのサイン”。接着来到右侧巴巴鲁大使馆的秘书办公室里，和狩魔冥对话得到论证“冥の归还”。继续和狩魔对话打听“杀人事件”和“ヤタガラス”的情报，得到论证“恶事を盗む”。接着把论证“冥の归还”、“恶事を盗む”整理在一起，继续和狩魔对话打听“密输犯”的情报即可得到物证“コードピア纸の书类”。

调查被害者的尸体得到物证“マニィの死体所见メモ”，在被害者的详细画面中调查地板上的匕首得到论证“ナイフの柄の模样”和物证“凶器のナイフ”。继续调查被害者的口袋得到物证“ヤタガラスのカギ”。和巴巴鲁大使对话打听“マニィ”、“改装工事”和“コードピアについて”的情报，之后得到论证“大使馆で使われていたカギ”。

继续在现场调查画面左上角的保险柜，得到论证“开かない金库”。再把论证“大使馆で使われていたカギ”、“开かない金库”整理在一起。调查保险柜的详细画面，发现保险柜地下有一个纸片，因此推理出这个保险柜有着双重构造。对着金库左边的钥匙孔使用“ヤタガラスのカギ”之后即可打开保险柜的内层。

在保险柜内层发现不少密输来的物品，还有一张记载着不明资料的纸张，对着纸张使用物证“コードピア纸の书类”发现两张纸张居然是同一份资料。



继续调查画面上部墙壁上的花纹，得到论证“ババルの蝶”。再调查画面中黄金的雕像得到论证“ババルのダイカイ像”。接着把论证“ババルの蝶”、“ナイフの柄の模样”整理在一起，再调查画面右上墙壁上悬挂的匕首，即可进入证言对决模式。

狼士龙的助手西娜指出，警察已经确认巴巴鲁大使馆有大盗贼侵入，盗贼准备趁着火灾的混乱刑事进入巴巴鲁境内偷取物品。而且，美云曾自称自己是大盗贼后裔，而且尸体所在的这个房间内当时除了美云之外别无他人。首先对着西娜的“そしてその少女は～”这句话进行反驳，之后证言追加，然后在“彼女は密输犯罪の～”这句话时出示物证“コードピア纸の书类”即可推翻对方的理论。

西娜继续指出，尸体上的伤痕和匕首的刀刃完全一致，凶器就是这把有蝴蝶花纹的匕首，所以手里拿着这把匕首的美云就是凶手。美云当时一定是从墙壁上拿下了这把匕首杀害了被害者，现场内这把匕首是特殊订做的只有三把，绝不可能有其他这样的匕首。此时在对方“凶器はチョウの～”这句话时出示物证“凶器のババルナイフ”即可推翻对方的理论。



继续调查匕首的详细画面，调查匕首刀刃和手柄之间的部分，得到物证“ババルナイフのツカ”。把匕首分开之后，调查匕首内金属的手柄，此时出示物证“大使馆のパンフレット”即可。

燃え上がる逆转(中)

御剑来到两国大使馆中间的大厅进行调查，首先和巴巴鲁国大使对话得到物证“ババルインク”。再和狩魔对话之后“ババルインク”的情报被修改，同时得到物证“伪札”。

来到阿莱巴斯特大使馆的大使办公室，和马堂对话打听“初动搜查”和“容疑者”的情报，再调查画面右上方暖炉旁边的桌子，得到物证“トノサマンと握手の写真”。调查画面右侧的窗户得到物证“トケイソウ”，调查黄金雕像得到物证“アレバストのダイカイ像”。



在雕像的详细画面中出示物证“トノサマンと握手の写真”发现雕像的位置被人移动国，之后“アレバストのダイカイ像”的情报被修改。在被害者的详细画面图，调查右手的纸条得到物证“假面マスク2世のメモ”，调查一旁的剑得到物证“トノサマンソード”，最后再调查被害者头部的血痕。

和矢张对话打听“トノサマン”、“事件当时”和“凶器”的情报，得到论证“エントツから烟”。再调查墙壁上的三把匕首，在墙壁上的详细画面图中对着左侧的枪支出示“トノサマンのサイン”之后得到物证“トノサマンスピアー”。

和大场对话打听“ヒメサマン”的情报之后得到物证“ピンチヒッター依赖书”和“ストーカーの手纸”。继续和大场对话打听“事

件当时”的情报可以得到论证“ダンロを使用”和物证“女性用の肌着”。对大场出示“女性用の肌着”后得到论证“邻の部屋の女性用肌着”。再和大场对话询问“とのさまんじゅう”又能得到物证“とのさまんじゅう”。



接下来把论证“エントツから烟”、“ダンロを使用”整理在一起，得到论证“つながっているエントツ”。再把论证“邻の部屋の女性用肌着”、“つながっているエントツ”整理在一起，得到论证“つながっているダンロ”。

犯罪嫌疑人矢张陈述，在演剧之后，自己推着小车就回到了大使馆，之后和大使握手并拍摄了照片。因为离下次演出还有很长时间，所以就一个人在大使馆里闲逛。不久后发现屋顶上居然有烟囱，自己突然想扮演一次圣诞老人，于是就钻进了烟囱里。首先在矢张的“つい、サンタクロースに～”这句话时提出反驳，之后选择“异议をとなえる”，接下来在人物选择中选择“オバチャン”，最后再出示物证“ピンチヒッター依赖书”即可推翻矢张的证言。



矢张说自己本打算当一回圣诞老人钻进烟囱里，但是由于烟囱里朝外冒烟，所以没能进入，而且自己要见的七三小姐今天也不在。在“そんなハズカシイこと”这句话时出示“ストーカーの手纸”，之后分别指出纸张中“ヒミ(七三)”部分的可疑之处，最后再出示“トノサマンのサイン”即可。

现场的目击者指出，当时矢张行迹可疑，而且现场里还发现了原本应该在矢张的休息室里存在的剑，所以，这把剑的持有者一定就是凶手。首先在对方的“そばにはトノサマンソード～”这句话时提出反驳，之后证言追加。然后在“被害者はこれで”这句话时出示“トノサマンスピアー”，之后“トノサマンスピアー”的情报被修改。



目击者继续指出，矢张的剑完全可以杀害被害者，因为在整个大使馆调查之后，有血液反映的只有这把凶器。首先在“大使馆はくまなく～”这句话时提出反驳，之后选择“异议をとなえる”并出示“アレバストのダイカイ像”即可。之后在阿莱巴斯特的黄金像详细画面中，发现底部居然有手印，事件的悬疑变得越来越多。

燃え上がる逆转(中2)

在野外舞台附近，和系锯对话询问“搜查报告”可以得到物证“影绘のランタン”。再和巴巴鲁大使对话出示“バベルのダイカイ像”，之后可以得到物证“ピック”和“葛の香水”。接着从画面下方回到中央大厅，再走左边的路来到玫瑰花园。

在玫瑰花园调查水池可以得到物证“给水栓”。再分别调查左右两侧公主和国王的雕像，之后和狼士龙对话询问“ヤタガラスの出现”。在玫瑰花园整体地图上指出右侧的公主雕像和左侧的国王雕像比较可疑，之后在公主雕像的详细画面中调查公主的左手即可得到物证“ヤタガラスの写真”。

接下来回到巴巴鲁的秘书办公室，先调查左侧的桌子，在桌子的详细画面中调查桌子上



的墨水，然后调查抽屉，打开抽屉之后对着抽屉里的纸条出示物证“假面マスク2世のメモ”发现两个纸张形状十分相似。

和巴巴鲁大使对话之后，物证“ヤタガラスの写真”的情报被修改，之后得新的物证“ババルの火灾”。和巴巴鲁大使对话询问“午前の行动”，得到论证“改装工事”和物证“ダミアンの证言书”。之后继续向大使询问“午后の行动”、“マニィのババルインクについて”、“假面マスク2世への依赖について”的情报。

美云用工具再现现场之后，调查右侧的时钟，得到物证“ワイヤー”。再调查右侧绿色的火焰，并依次出示“影绘のランタン”、“ババルインク”和“伪札”之后，“伪札”的情报更新。

和系锯对话询问“灾害时の状况”和“目击したもの”之后，得到论证“シーナの居场所”和“左右对称の构造”。接下来把论证“つながっているダンロ”、“左右对称の构造”整理在一起，得到论证“回转扉が使われた？”。

在暖炉的详细画面中对着柴火出示“ダミアンの证言书”，得到论证“消えた燃えカス”。接着把论证“回转扉が使われた？”、“消えた燃えカス”整理在一起，得到物证“ダンロの回转扉”和论证“ダンロの回转扉を使って逃げ



た”。最后再把论证“シーナの居场所”、“ダンロの回转扉を使って逃げた”整理在一起。

燃え上がる逆转（中3）

西娜陈述，在巴巴鲁的第一次火灾时，自己在帮忙灭火。第二次火灾时，自己在寻找大盗贼的身影。当时从隔壁的房间听到了叫声，于是就抓住了美云。因为当时自己在美云隔壁的房间，所以并没有看到大盗贼的身影。在“邻の部屋にいた～”这句话时出示“ダンロの回转扉”，然后再出示“ダミアンの证言书”即可推翻西娜的证言。

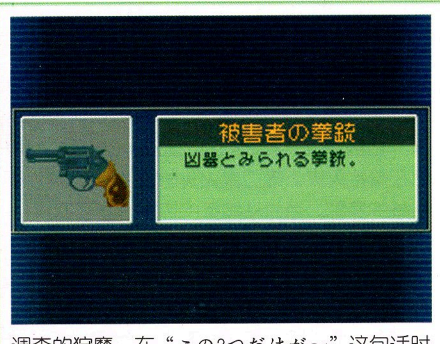
西娜指出，御剑只是证明了暖炉的机关被人转动过而已，但是并没有证据证明经过暖炉的就是自己。而且，巴巴鲁大使馆已经被国际警察完全搜查过了，包括这个办公室在内的所



有场景中并没有发现任何可疑的东西。在“マニィの执务室からも～”这句话时出示“ワイヤー”，之后指出西娜所在的房间可疑，在接下来的选项中选择“コート”。之后再出示物证“ババルインク”，然后选择“コートを燃やす”。最后再出示物证“葛の香水”，接着选择“どちらでもない”，然后再出示物证“ババルナイフのツカ”即可推翻对方的证言，同时得到新的物证“カンザシ”、“キリフダ”和“ビデオテープ”。

燃え上がる逆转（下）

观看影像之后，发现影像中汽车上挂着的国旗比较可疑。此时狼士龙突然出现，指出狩魔才是案件的真正元凶。狼士龙说阿莱巴斯特的匕首在巴巴鲁作为凶器被使用，而杀害假面2世的凶器则是巴巴鲁的黄金像。这两件物品穿过了各自国境来到了另一个国家，能够做到这一点的，只有在事件前后一直在两国之间穿梭



调查的狩魔。在“この2つだけが～”这句话时出示“アレバストのダイカイ像”或“ババルのダイカイ像”，之后再分别出示“ヤタガラスの写真”和“アレバストのダイカイ像”即可推翻狼士龙的证言。

狩魔陈述自己当时一直在阿莱巴斯特执行警务，护送矢张一行进入办公室之后就回到了玫瑰花园继续准备警务，准备完毕之后就回到办公室迎接阿莱巴斯特大使。分别在“准备が整った～”和“その时、カーネイジ大使は～”这两句话时提出反驳，之后追加新的证言，然后在“トケイソウの～”这句话时出示物证“トケイソウ”即可发现大使才是最可疑的。



调查窗台上盆栽的详细画面，发现盆栽中少了两朵花，此时选择“证据品を见せる”，再出示物证“かんざし”，然后指出墙上挂着的弩即可推断出事情的真相。

然而现场上的人不相信御剑的证言，认为不可能给石像穿上盗贼的衣装并送到阿莱巴斯特去的。即使从这里发射弩箭，也不可能把那么重的石像射到对面。此时在“ここからボウガンで～”这句话时提出反驳，之后证言追加，然后在“像じゃないなら～”这句话时出示“ワイヤー”。在接下来的选项中选择“圆运动”，然后再指出天花板上的风扇，之后再出示“トケイソウ”和“アレバストのダイカイ像”即可。

调查黄金像的详细画面，发现头部附近似乎有什么机关，打开机关之后果然发现了物证“伪札の原板”。接着出现选项，二者任选哪一项都可以。接着在影像中指出被害人右手的卡片，调查卡片内侧的血迹，然后指出被害人进入房间时胸前左侧口袋里带着这张卡片，同时指出窗外车上能够看到大使胸前的勋章，之后得到物证“カーネイジの伤”。

燃え上がる逆转(下2)

回到大厅之后，御剑分析情况得出“カーネイジの焦り”和“マニィの伪札づくり”两个论证，接着把论证“改装工事”、“マニィの伪札づくり”整理在一起，选择“カーネイジ”即可得到新的论证“マニィ杀害の动机”。然后继续把论证“カーネイジの焦り”、“マニィ杀害の动机”整理在一起，

调查海报前面的照片，在照片详细画面中指出阿莱巴斯特大使手中的花束可疑。出示“凶器のアレバストナイフ”之后，得到物证“记念写真”，同时“凶器のアレバストナイフ”的情报更新。

分析得出，杀害现场唯一可能的地方就是两国大使馆之间的大厅，接着得到物证“监视カメラの映像”。调查午后5时23分的资料，发现手推车非常可疑，之后得到物证“手押し车”。

终于到了和大使最后对决的时刻，大使声称自己没有杀人的动机，而且自己一直在阿莱巴斯特境内，无法到巴巴鲁境内去杀害被害者的。首先在“あなたがたの～”这句话时提出反驳，之后证言追加。然后在“ならば、共犯者の～”这句话时出示“假面マスク2世のメモ”即可推翻对手的证言。



大使说自己在大厅和被害者见面当时是最后一面，之后自己就一直在阿莱巴斯特境内，自

己根本不具备作案的时机。此时在“私がマニィを杀す～”这句话时出示“记念写真”即可。

大使声称当时花束就放在剧场里，如果有凶器的话肯定会被人发现的。而且，发现被害



人的尸体是在巴巴鲁境内，自己无法从中央剧场把尸体运到其他地方去的。在对方的“私が永世中立剧场～”这句话时出示“监视カメラの映像”，然后出示“マニィの死体所见メモ”，再调查手推车内部的血痕即可。

大使说自己回到阿莱巴斯特之后，和矢张握手并拍摄了照片。之后刚准备开始演讲，大盗贼就出现了。因为担心国宝的安危，所以回到了自己的办公室里。此时要对对方的全部证言进行反驳，之后在选项中选择“左右对称”，然后指出巴巴鲁境内对应的水池所在场所，然后再分别出示物证“ババルの火灾”、“给水栓”和“ピック”，最后再出示“凶器のアレバストナイフ”即可。

燃え上がる逆转(后3)

大使说自己在最后排一直观看矢张的演出，舞台非常明亮，观众席却非常黑暗，所以无法找其他观众证明。但是自己却清楚的记着演出的节目，特别是今天新公开的“トノサマンさみだれ突き”演出。首先对对方的“だが、ショ—の内容は～”进行反驳，之后追加新的证



言，然后在“トノサマンさみだれ突き”这句话时出示“トノサマンスピア—”，然后选择“见た”，接着出示物证“手押し车”。

接下来得到论证“日の丸とのさまんじゅう”、“とのさまんじゅう”、“手押し车の死体”。分别把论证“とのさまんじゅう”、“手押し车の死体”整理在一起，得到论证“とのさまんじゅうを取り出した”。再把论证“日の丸とのさまんじゅう”、“とのさまんじゅうを取り出した”整理在一起，最后再调查馒头包装盒红色的印记，终于招到了证明大使犯罪的证据。接下来分别出示物证“カ—ネイジオンレッド”、“カ—ネイジの伤”和“ヤタガラスのカギ”即可。



玩后感

自从GBA时代开始，逆转系列一直在国内拥有极高的人气，该系列以曲折的剧情和感人的故事博得不少玩家的喜爱。而本作作为该系列的正统续作，一改以往作品以裁判作为主角身份的惯例，导入了新的检察官调查取证的系统，使得游戏玩起来别有一番风味。另一方面，前几作中著名的角色也在本作中如数登场，感觉整体方面并没有脱节的现象发生，剧情方面也和整个系列风格相统一。而5章的剧情分别采用了倒叙+铺垫等方式，由浅入深的交代了故事情节，最后在5章把整个故事推向了高潮。整个故事就像小说一样，情节跌宕起伏，衔接紧凑，扣人心弦，的确玩家令玩家欲罢不能。

逆转系列在我国也拥有着极高的人气，玩家群中也有着一大批逆转系列的忠实Fans。不过，本次的作品在文本量方面据说达到了前作的两倍，而且完善的加密程序也给汉化工作者带来了困难。希望笔者献上的这篇剧情+流程攻略能对迫不及待想体验这款游戏的玩家有所帮助。

□文/一狼 □美编/包子



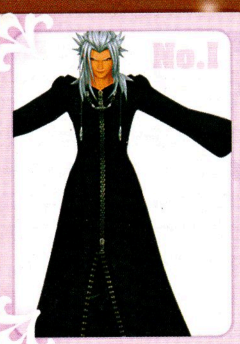


王国之心358/2天

NDS ARPG ●SQUARE ENIX ●2009年5月30日 ●1-4人/5980日元 ●256Mb

S·E的又一个大作级系列的最新作品。本作的主人公更换为了十三机关的一员，故事情节也以神秘的十三机关为视点展开的。全新改良的游戏系统以及数量众多的各式任务都是本作的特色，另外，本作难易度很低，对于低龄玩家来说也可以充分享受游戏的乐趣。 □文/零羽 □美编/包子

十三机关全部成员的基本情况介绍



ゼムナス -Xemnas-

武器：エアリアルブレード
属性：无

十三机关的创始人，Xemnas拥有着压倒性的存在感&实力。其他成员都因畏惧其强大的力量而对其唯命是从。



シグバール -Xigbar-

武器：ガンアロー
属性：空间

有着特殊口癖并且对人的态度十分傲慢，战斗时对敌人毫不留情的冷血战士。Xigbar拥有着非常敏锐的观察力。



ザルディン -Xaldin-

武器：ランス
属性：风

使用六只长枪并且能操纵风属性力量的战士。除了强大的战斗力，Xaldin还特别擅长舌辩，能够轻易的欺骗他人。



ヴィクセン -Vexen-

武器：シールド
属性：冰

专心研究与试验、对而其它一切都无视的怪人。Vexen的自尊心非常高，且自称是十三机关中的领导级别。能够操纵冰属性的力量。

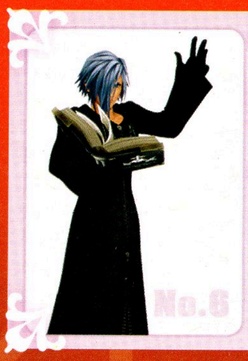
交友 山东 孙其伟 看了LV5对LV75的打小智视频，我也是没有玩过口袋金。
男，15岁，山东省长春路，QQ：826804278



レクセウス
-Lexaeus-

武器：アックスソード
属性：土

平时沉默寡言、在执行任务时有很强实行力的战士。拥有着十三机关中最强腕力Lexaeus，所使用的武器为超重型的大剑。



ゼクシオン
-Zexion-

武器：レキシコン
属性：幻

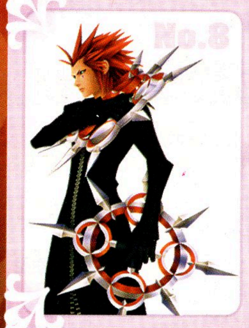
性格沉着冷静且智谋过人。言语直白的Zexion，某些时候会毫不留情的指出同伴的错误。Zexio擅长使用幻属性的魔法。



サイクス
-Saix-

武器：クレイモア
属性：月

十三机关中的重要角色之一，Xemnas的得力助手，平时常伴其左右。在战斗时Saix可以使用月之力，令自己狂战士化。



アクセル
-Axel-

武器：チャクラム
属性：炎

Axel表面是个很随便的人，但他内心却隐藏着一些不为人知的事情。比起十三机关的任务来说，Axel更优先自己的个人目的。



デミックス
-Demyx-

武器：シタール
属性：水

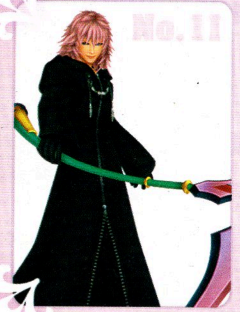
缺乏紧张感，平日里的言行举止就像个没长大的孩子。战斗时一旦认真起来还是，实力也是不容忽视的。使用的武器为大型琴。



ルクソード
-Luxord-

武器：カード
属性：时

酷爱赌博的白发老者。即便是在战斗时，绅士般的气质仍然丝毫不减。对于Luxord来说，生存本身就是个最大的赌博。



マールーシャ
-Marluxia-

武器：サイズ
属性：花

Marluxia是个新人系的角色。但他的实力却令老资历的角色刮目相看。充满野心的Marluxia为了自己的野望而在暗中进行着策划。



ラクシーヌ
-Larxene-

武器：ナイフ
属性：雷

十三机关中少有的女性角色。隐藏在美丽外表之下的是极为狠毒的性格。Larxene将他人的痛苦与不幸当做是自己最大的乐趣。



ロクサス -Roxas-

武器：キーブレード
属性：光

本作的主人公。使用钥匙刃作为武器的角色，失去了以前的全部记忆。作为新人的他，受到了Axel等人的照顾，并与Axel结下了很深的友谊。



シオン -Xion-

武器：キーブレード
属性：光

与Roxas相同，Xion也可以使用钥匙刃。在逐渐的接触中，Xion与Roxas的关系也越来越近，两人经常共同去执行任务。

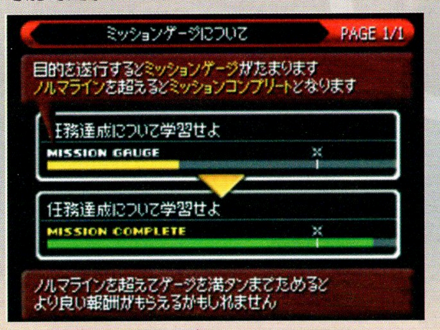
《王国之心358/2》系统详细解析

基本操作

方向键	移动
A	攻击&调查
B	跳跃
Y	特殊技能（需要装备后才能使用）
X	战斗菜单的切换
L	快捷键（与A、B、X、Y等键组合使用预先设定好的道具或魔法）
R	快速调整视角（战斗中连按两下R键为锁敌）
START	打开主菜单
SELECT	切换到观察模式

必杀攻击リミットブレイク

在本作游戏中，当主人公洛克萨斯（ロクサス）遇到强大的敌人，陷入危机中时，就可以使用强力的必杀攻击、リミットブレイク来扭转乾坤，击倒强敌。リミットブレイク的使用条件并不算苛刻，当洛克萨斯陷入濒死状态后（HP只剩黄槽的时候），只要在使用物理攻击的情况下，按住A键数秒钟后，便会出现发动可能的提示。此时在HP槽的空白部位会出现一条白色的细线，并会从右向左移动，抵达左端后便会消失。在白线移动的时间内，玩家就可以使用连续的必杀攻击来攻击敌人。在有限的时间内，尽可能的增加连击的数量，便能给与敌人造成非常可观的伤害值。





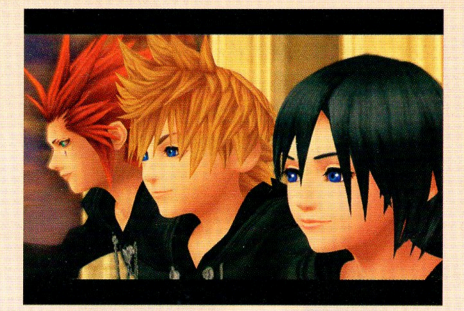
关于心（ハート）

在游戏中，主人公洛克萨斯的武器、钥匙刃可以回收到特殊道具“心”。当洛克萨斯收集到心的同时，还可以得到“心之点数”。通过消费心之点数，可以在“暗と光を紡ぐ庭”门口处的黑衣莫古力的（黑）店里购买道具、魔法、特技、装备等各种商品。

连击的奖励

在战斗时，当玩家将一个锁定的敌人击破后，再次锁定下一个目标时，锁敌用的光标会变成一个光环，随着时间的推移、光环就会变小、最后恢复成原状。而在这时间之内、继续攻击敌人的话，光环则不会有任何变化。当光环产生之后，直到消失之前的这段时间内，玩家所能获得的心之点数也会成倍增加。另外，





在敌人较多的战斗中，当连续击破数个敌人之后，屏幕左上角的心之点数槽会闪烁起来，在此情况下、玩家能够获得的心之点数将会再次大幅增加。顺便一提，游戏中主人公的武器决定了不同类型的连击技。某些武器在攻击时可以配合Y健（特技）来进行组合攻击。

关于任务

本作游戏是以任务制的流程来发展剧情的。游戏中的任务种类比较丰富，除了单纯的XX讨伐之外，还有解谜要素很强的任务（XX探索）。无论是哪种任务，在进行时、屏幕下方都会出现一个任务槽（MISSION GAUGE），其中会给出一个达成界限（X型的小图标），当玩家顺利推进任务的流程时，该槽就增加，在超越了界限后便可返回“归还点”结束任务了。不过，每次执行任务时给出的达成界限之后，还会有一定的残余量，当玩家能够将这些残余量也加满时（即、任务槽全满），任务结束后所获得的报酬也会比普通达成时要高（即、能得到更好的道具）。所以，建议玩家们在每个任务初步完结时，都不要着急返回。将剩下的任务槽加满后再结束任务，可以得到不少好东西的。

嵌板系统

本作中的核心系统。道具、魔法、特技甚至等级的提升，全是依靠此系统来进行管理的。由于嵌板的确认&更换只能在“暗と光を紡ぐ庭”中进行（战斗中是无法变更的）。所以玩家们在每次出击前，都应仔细确认之后再开始任务。

游戏中的嵌板槽，是采用逐一开放型的设定，当玩家每通过一个剧情任务，嵌板槽就会开放一个（只有开放后才可以装备各种嵌板）。另外，也可以通过从莫古力的商店中购买的方式来开放嵌板槽。

在游戏中，玩家会得到各种不同类别的嵌板，总的来说，嵌板可以分为道具系、魔法系、等级提升系以及特殊技能系等4大类。这4大类的嵌板合计数量超过了200种以上，想要将其全部收集齐全，也是一项非常漫长的工程……

道具系嵌板：道具系嵌板实际上就是普通的消费性道具，装备后即可在战斗中使用。需要注意的是，当使用完后该嵌板槽就会变空，在任务结束后，如果玩家不手动的补充的话，在下次的战斗中就无法继续使用了。



魔法系嵌板：当装备了魔法系的嵌板后，就可以在战斗中使用相应的魔法了。需要注意一点，装备的魔法嵌板使用次数为1（即、1个嵌板使用1次），当玩家完成任务之后，魔法使用回数就会自动回复。顺带一提，本作中的魔法，从强弱上分，有初级、中级、高级3大类型。以火焰魔法为例，ファイア为初级型、ファイラ为中级型、ファイガ为高级型。初级魔法的特点为威力较低，但具有追踪能力。中级魔法的威力得到了大幅提升，但相应的失去了追踪敌人的能力。高级魔法则是范围型的魔法，攻击力也是最高的。其实、在游戏中，高级魔法未必就一定比初级魔法实用，在某些特定场合中，还是需要玩家自己来判断，装备哪种类型的魔法更为合适的……

等级提升系嵌板：在游戏中最为实用的一个

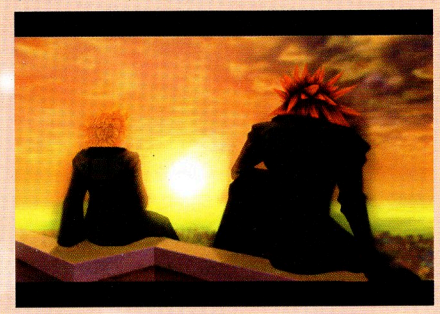


攻略研究

嵌板类型。装备后可以直接提升主人公的等级（相应的，各项能力也会得到提升）。等级提升嵌板的入手方法也是十分丰富，最简单的一种途径就是直接到莫古力的小店去买……总之，不要忘了在得到后的第一时间就给洛克萨斯装备上哦~

特殊技能系嵌板：特殊技能系嵌板也是十分重要的一类道具，游戏中的某些特殊场所是必须要靠相应的特殊技能才能达到的。装备后主人公便可以在战斗中使用相应的特殊技能。在出击前，根据任务特点合理的装备特殊技能后，任务就能够很轻松的完成了。

最后来说一下嵌板环。嵌板环算是一种比较特殊的嵌板了，嵌板环本身并不具备任何特殊效果，但将嵌板环所要求的嵌板装入其内后，该嵌板就能发挥出超越界限的效果。由于嵌板环形态五花八门（让人想起了俄罗斯方块……），所以安放在嵌板槽时还需考虑一番。



《王国之心358／2》完全流程攻略!

 Day 7 ～14番目～ 

在暗と光を紡ぐ庭（游戏中的本基地）与アクセル对话发生剧情，对话中的选项选择“…ああ”。

 Day 8 ～ごほうび～ 

与サイクス对话，选择“…ああ”之后，开始第一个任务。

No.01 任务の基本を习得せよ

世界：トワイライトタウン

基本达成条件：回收地下联络通路中的宝箱内的道具

完成报酬：——

随机报酬：ファイアレシピ/燃え上がるかけら/ムーンストーン/ポーション

要点简述：游戏开始后的第一战，熟悉一下操作后，直取宝箱，任务完了。

 Day 9 ～心无き者～ 

プライズについて　PAGE 1/1

エネミーを倒すと、様々な種類のプライズが出現します

HPプライズ　HPが回復します

マニー　お金が手に入ります

プライズボックス　アイテムが手に入ります

No.02 通常攻击の基本を习得せよ

世界：トワイライトタウン

基本达成条件：讨伐ハートレス，回收ハート。

完成报酬：——

随机报酬：ファイアレシピ/燃え上がるかけら/ムーンストーン/ポーション

要点简述：非常简单的任务，在击倒3只シャドウ与3只イエローオペラ后，再收拾掉6只イエローオペラ即可。

Day 10 ～存在しないもの～ 

No.03 任务达成について学习せよ

世界：トワイライトタウン

基本达成条件：讨伐ハートレス，回收ハート。

完成报酬：ファイア/ファイア/ファイア

随机报酬：ファイアレシピ/燃え上がるかけら/ムーンストーン/ポーション

要点简述：这次的任务是干掉7只ハートレス，在地图上跑一圈后基本上就能轻易找到它们。

Day 11 ～キーブレード～ 

No.04 魔法の基本を学习せよ

世界：トワイライトタウン

基本达成条件：讨伐ハートレス、回收ハート。

完成报酬：ライブラ/ポーション/エーテル

随机报酬：ファイアレシピ/燃え上がるかけら/ムーンストーン/ポーション

要点简述：从现在开始可以装备嵌板了，出发前建议装备上火魔法。本次任务中出现的敌人ウィードプラント，可以用火焰魔法轻易的灭

掉。最后再击倒3只イエローオペラ即可返回。



Day 12 ~閉じられた世界~

No.05 調査の基本を学習せよ

世界：トワイライトタウン

基本达成条件：调查トワイライトタウン收集町中的情报。

完成报酬：ドッジロール/ファイア

随机报酬：ファイアレシピ/燃え上がるかけら/ムーンストーン/ポーション

要点简述：此次的任务为探索型，开始后按照提示开始调查。调查中会展开剧情，当调查完9处场所后，任务完了。



Day 13 ~戦いの意味~

No.06 リミットブレイクを学習せよ

世界：トワイライトタウン

基本达成条件：讨伐メガシャドウ。

完成报酬：スキルギア

随机报酬：ファイアレシピ/燃え上がるかけら/ムーンストーン/ポーション

要点简述：完成了枯燥的调查任务后，又可以开始砍人了……本次任务中出现的敌人相对较强，用リミットブレイク灭之。





Day 14 ~友だち~

开始后，主菜单中追加ロクサスダイアリー，与ラクシーヌ对话后可以得到“ポーション”。

No.07 ハートを回収せよ

世界：トワイライトタウン

基本达成条件：讨伐ハートレス、回收ハート。

完成报酬：リフレクトガード②/光かがやくかけら/ムーンストーン

随机报酬：ファイアレシピ/燃え上がるかけら/ムーンストーン/ポーション

要点简述：在站前通り击倒イエローオペ



ラ、ポセッサー然后去站前广场击倒スカーレットタンゴ、イエローオペラ。




Day 15 ~任务~

与ゼクシオン对话后得到“オールキュア”，与マールーシャ对话后得到“エーテル”。

No.08 サーヴィランスを討伐せよ

世界：トワイライトタウン

基本达成条件：讨伐全部的サーヴィランス。

完成报酬：燃え上がるかけら/燃え上がるかけら/ポーション

随机报酬：ファイアレシピ/燃え上がるかけら/ムーンストーン/ポーション

要点简述：在战前广场击倒1只サーヴィランス，前往站前通り击倒2只サーヴィランス后，再到空き地击倒4只サーヴィランス。

No.09 ハートを回収せよ

世界：トワイライトタウン

基本达成条件：讨伐ハートレス、回收ハート。

完成报酬：光かがやくかけら/エーテル/ハイポーション

随机报酬：ファイアレシピ/燃え上がるかけら/ムーンストーン/ポーション

要点简述：从トラム广场向东前进，前往町はずれの森，之后再向上进入屋敷前击倒ウィードプラント后即可结束任务。另外，完成任务后返回トラム广场会出现ロールスラッシャー，此怪物实力极强，有兴趣的玩家可以挑战一下（打不过的话还是直接返回吧~）。

No.10 存在しなかった城

世界：存在しなかった城

基本达成条件：1分钟的生存训练。

完成报酬：ファイア/ファイアレシピ/ポーション

随机报酬：ファイアレシピ/燃え上がるかけら/ムーンストーン/ポーション



要点简述：生存大体验。本次的任务十分诡异，目的是要玩家在一个狭小的场地内，坚持活到一分钟后。当然了，会有一群的强力怪物追着主人公砍……本次任务中不必恋战，能逃则逃，只要撑过一分钟即可。



Day 22 ～ごほうび～



No.11 ガーディアンを讨伐せよ

世界：トワイライトタウン

基本达成条件：讨伐ガーディアン。

完成报酬：魔法回数2プラス4/燃え上がるかけら/燃え上がるかけら

随机报酬：ファイアレシピ/燃え上がるかけら/ムーンストーン/ポーション

要点简述：在地下联络通路中调查打开数个开关后一路前进，顺便回收宝箱。在第3个场景中与ガーディアン和3只サーヴィランス交战，击倒它们后任务完了。



Day 23 ～无言の同行者～



追加ロクサスダイアリー。与デミックス对话后可以得到燃え上がるかけら。

No.12 ポイズンプラントを讨伐せよ

世界：トワイライトタウン

基本达成条件：讨伐ポイズンプラント。

完成报酬：决意のしるし/ファイアレシピ/ファイアレシピ

随机报酬：ファイアレシピ/燃え上がるかけら/ムーンストーン/ポーション

要点简述：开始后前往地下联络通路，进入后直奔トンネル（地图最下方的入口），在此地与ポイズンプラント交战，击倒它后任务完了。



Day 24 ～声～



No.13 ディザーターを讨伐せよ

世界：トワイライトタウン

基本达成条件：讨伐全部的ディザーター。

完成报酬：スキルギア+2/ムーンストーン/ムーンストーン

随机报酬：ファイアレシピ/燃え上がるかけら/ムーンストーン/ポーション

要点简述：没有什么难点的一个任务。此次的敌人ディザーター除了移动速度很快以外，没有什么特别之处。开始后直接前往空き地，然后只要追着它们猛砍即可。



Day 25 ～ふたつの键～

追加ロクサスダイアリー。与ザルディン对话后得到ムーンストーン。

No.14 ダークサイドを讨伐せよ

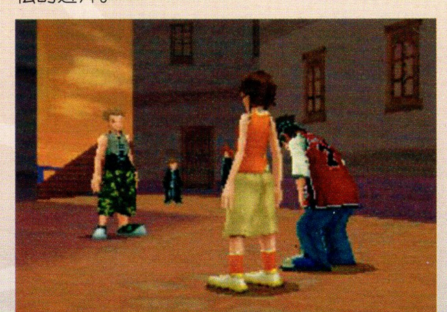
世界：トワイライトタウン

基本达成条件：讨伐ダークサイド。

完成报酬：ブリザド/ブリザド/冻てつくかけら

随机报酬：ファイアレシピ/燃え上がるかけら/ムーンストーン/ポーション

要点简述：终于见到BOSS级的敌人了。开始后直接前往战前广场，BOSSダークサイド的能力不是很强，它的几种攻击方式都可以很轻松的避开。





Day 26 ～消灭～

追加ロクサスダイアリー。与ザルディン对话后得到ハイポーション。与サイクス对话后モーグリ的商店出现，阶级升为ノービス。

No.15 新たなワールドを调查せよ

世界：アグラバー

基本达成条件：调查新的世界，收集情报。

完成报酬：アビリティユニットL/光かがやくかけら/ブリザド

随机报酬：光かがやくかけら/アイアン/ポーション

要点简述：开始后又要进行烦人的调查……

每个场所需要调查的东西都不少，注意不要有遗漏。进入第2个场景后需要将单独的箱子推到3个箱子罗列在一起的地方，然后跳上去即可找到开关进入第3个场景。在调查完第3个场所后返回王宫前发生剧情，而后任务完了。


Day 51 ～待ち人～


追加ロクサスダイアリー。No.14任务中的宝箱全部回收的情况下，与デミックス对话后得到光かがやくかけら。No.17完成后与サイクス对话可以得到LV2プラス5。



No.16 ファイアプラントを讨伐せよ

世界：アグラバー

基本达成条件：讨伐7只ファイアプラント。

完成报酬：光かがやくかけら/オールキュア/エリクサーレシピ

随机报酬：光かがやくかけら/アイアン/ポーション

要点简述：本次的任务是要击破7只ファイアプラント。在王宫前有2只，大通り有2只，城门广场有3只。在城门广场的其中有一只ファイアプラント是受到保护的，要先将对其使用保护魔法的怪物击破，才可以对ファイアプラント造成有效伤害。

No.17 テイルバンカーを讨伐せよ

世界：トワイライトタウン

基本达成条件：讨伐テイルバンカー。

完成报酬：光かがやくかけら/燃え上がるかけら/冻てつくかけら

随机报酬：ファイアレシピ/燃え上がるかけら/ムーンストーン/ポーション/エーテル

要点简述：又是一场BOSS战。此次的BOSSテイルバンカー是个飞行系怪物，正面对抗的话有一定难度……所以、只要绕到它背后猛砍即可轻松的结束任务。

No.18 机关の标章を回收せよ

世界：アグラバー

基本达成条件：回收机关的标章。

完成报酬：アイアン/オールキュア/ブリザド

随机报酬：光かがやくかけら/アイアン/ポーション

要点简述：本次的任务很简单，并不需要消灭敌人，只要回收完全部的标章后即可返回。

No.19 ディザーターを讨伐せよ

世界：アグラバー

基本达成条件：讨伐全部的ディザーター。

完成报酬：光かがやくかけら/光かがやくかけら/冻てつくかけら

随机报酬：光かがやくかけら/アイアン/ポーション

要点简述：又是讨伐ディザーター的任务……完全没有难点，继续追着它们猛砍吧。


Day 71 ～再会～


トライアル任务开放，追加ロクサスダイアリー。与モーグリ对话后商店的兑换品开放。与シグバール对话得到ハイポーション。

No.20 シャドウブロックを破坏せよ

世界：トワイライトタウン

基本达成条件：破坏シャドウブロック。

完成报酬：アイアン/エーテル/ガードユニットL

随机报酬：ファイアレシピ/燃え上がるかけら/ムーンストーン/ポーション/エーテル

要点简述：开始后在路地里与空き地分别击破2只シャドウブロック，然后前往トラム广场，需要注意的是，广场中有些シャドウブロック的位置比较特殊，使用物理攻击可能打不到，此时只要找好角度，用魔法攻击即可。




Day 72 ～变化～


No.21 ハートを回收せよ

攻略研究

世界：アグラバー

基本达成条件：讨伐ハートレス、回收ハート。

完成报酬：ケアル/魔法Lv2プラス④/ケアル

随机报酬：光かがやくかけら/アイアン/ポーション

要点简述：开始后首先要尾行ピート一段路程，然后它会将主人公带到隐藏在沙漠里的洞窟中。进入魔法の洞窟后，来到大广间，在这里需要先推箱子到入口右侧、跳上高台打开开关。然后再推神像&箱子到地图上方（好累），之后便可以进入下个场景了。将全部的ハートレス击倒后，BOSSラージアーマー就会出现，将其击倒后回收ハート，任务完了。


Day 73 ～约束～


No.22 サージェントを讨伐せよ

世界：ビーストキャッスル

基本达成条件：讨伐サージェント。

完成报酬：バックパック/光かがやくかけら/光かがやくかけら

随机报酬：冻てつくかけら/エーテル

要点简述：开始后先推动石像到台座中开启暗门。进入エントランスホール后一路向前打开开关，然后再进入到新的通路，开始BOSS战。BOSSサージェント的能力不强，只要使用砍完就跑的策略，很轻易的就能将其击倒。




Day 74 ～もうひとりの友だち～

追加ロクサスダイアリー。用嵌板合成系统合成ハイポーション后与デミックス对话得到コンアーツ。与アクセル对话后得到ハイポーション。

No.23 シオンを捜索せよ

世界：トワイライトタウン

基本达成条件：搜索シオン。

完成报酬：エアスライド②/燃え上がるかけら/冻てつくかけら



随机报酬：ファイアレシピ/燃え上がるかけら/ムーンストーン/ポーション/エーテル

要点简述：任务开始后前往空き地发生剧情。然后前往地下联络通路中的トンネル。剧情之后再次返回空き地，然后前往高架下调查。返回トンネル与ピンツ对话，提问的答案为1、站前广场，2、アイス大量入荷，3、1两。之后穿过トラム广场向东进入町はずれの森，在攻击了落下树叶的树木后发生剧情。进入上方的屋敷前与バニッシュリザート战斗，击倒它即可结束任务。


Day 75 ～亲友～


追加ロクサスダイアリー。与シオン对话后得到オールキュア。在DAY51–57的任务全部完美的情况下，与アクセル对话后开启任务No.28。

No.24 沙漠の中の洞窟を调查せよ

世界：アグラバー

基本达成条件：调查沙漠の中の洞窟、收集情报。

完成报酬：ブリザド/冻てつくかけら/冻てつくかけら

随机报酬：光かがやくかけら/アイアン/ポーション

要点简述：任务开始后再次前往魔法の洞窟。进入后在大广间里调查之前没有任何作用的机关后发生剧情。之后进入柱の间，开启里面的开关后利用柱子一直上到最上层，途中会发现一个开关，调查后别忘了再攻击一下才能打开。进入奈落の间后，发现第二个开关，打开后跳下奈落，回到了大广间上层，在这里找到第三个开关，此时奈落の间的连接通路出现了。之后再次返回到奈落の间打开栅栏门，此时需要以最快的速度冲进去，否则时间一常，栅栏门就会自动关上。进入后调查雕像，与ピ

一卜开战。战斗胜利后即可结束任务。

No.25 机关の标章を回收せよ

世界：トワイライトタウン

基本达成条件：回收机关的标章。

完成报酬：ケアル/エアアーツ/ラックアーツ

随机报酬：ファイアレシピ/燃え上がるかけら/ムーンストーン/ポーション/エーテル

要点简述：做完了上一个费劲的任务，这回该轻松轻松了。本次的任务还是回收标章（全部有20个）。无视敌人，回收完成后收工走人……

No.26 シャドウブロックを破坏よ

世界：アグラバー

基本达成条件：破坏シャドウブロック。

完成报酬：ファイアレシピ/光かがやくかけら/ファイア

随机报酬：光かがやくかけら/アイアン/ポーション

要点简述：又是一个轻松的任务。シャドウブロック在王宫前有1个、大通り有2个、城门广场有3个。全部破坏后任务完了。



No.27 ビーストキャッスルを调查せよ

世界：ビーストキャッスル

基本达成条件：调查ビーストキャッスル、收集情报。

完成报酬：アイアン/ハイポーション/アイアン

随机报酬：冻てつくかけら/エーテル

要点简述：又是一个调查任务。在エントランスホール的二层调查后前往庭院继续调查，之后再前往エントランスホール调查、完成后前往西侧的房间，遇到BOSSバインディングドッグ（很白痴的一个BOSS）。击倒它后继续调查。在发生剧情后任务完了。

No.28 ハートを回收せよ

世界：ビーストキャッスル

基本达成条件：讨伐ハートレス、回收ハート。

完成报酬：冻てつくかけら/ポーション/コンボアーツ

随机报酬：冻てつくかけら/エーテル

要点简述：开始后在エントランスホール2层击倒4只ハートレス，然后前往庭院击倒2只、最后在东の栋击倒3只ハートレス后回收ハート。



Day 94 ～心～

追加ロクサスダイアリー。当宝箱的开启数量超过80个以上时，与アクセル对话后得到とどくかけら。

No.29 ネオシャドウを讨伐せよ

世界：ビーストキャッスル

基本达成条件：讨伐ネオシャドウ。

完成报酬：ドロー/燃え上がるかけら/燃え上がるかけら

随机报酬：冻てつくかけら/エーテル

要点简述：在地下仓库中与2只バインディングドッグ交战，之后前往拔け道、发现ネオシャドウ，击破它即可完成任务。



Day 95 ～ノーバディ～

No.30 ハートを回收せよ

世界：アグラバー

基本达成条件：讨伐ハートレス、回收ハート。

完成报酬：冻てつくかけら/ハイポーション/アビリティユニットL

随机报酬：光かがやくかけら/アイアン/ポーション

要点简述：首先将全部的ハートレス击倒。之后前往王宫前，与バリアマスター、ラージアーマー战斗，将它们击倒后即可完成任务。



Day 96 ～シオンのキーブレード～

No.31 マッドブルを讨伐せよ

世界：ビーストキャッスル

基本达成条件：讨伐マッドブル。



攻略研究

完成报酬：扩张パック④/光かがやくかけら/冻てつくかけら

随机报酬：冻てつくかけら/エーテル

要点简述：比较特殊的任务。由于主人公的武器由钥匙刃换成了木棒，所以还是使用魔法来攻击吧。开始之后前往ダンスホール，发现マッドブル后将其击倒即可。



Day 97 ～始动～

追加ロクサスダイアリー。在任务No.29的宝箱全部回收的情况下，与アクセル对话后追加新任务No.35。

No.32 迷の大型ハートレスを讨伐せよ

世界：アグラバー

基本达成条件：讨伐正体不明的大型ハートレス。

完成报酬：エアロ/ギアパーツver.1/ムーンストーン

随机报酬：光かがやくかけら/アイアン/ポーション

要点简述：本次的任务是讨伐アントリオン。前往埋もれた废墟后与之开战。アントリオン非常白痴，只要一通乱砍就能把它灭掉……

No.33 ツボを破坏せよ

世坏：存在しなかった城

基本达成条件：破坏全部的瓶子。

完成报酬：ファイアレシピ/燃え上がるかけら/冻てつくかけら

随机报酬：ポーション/エーテル

要点简述：非常简单的一个任务。只要将全部的瓶子破坏后即可完成任务，至于场地中的敌人，还是无视掉吧。

No.34 エアリアルマスターを讨伐せよ

世界：アグラバー

基本达成条件：讨伐4只エアリアルマスター。

完成报酬：ケアル/光かがやくかけら/燃え上がるかけら

随机报酬：光かがやくかけら/アイアン/ポーション

要点简述：开始后在城门广场干掉一只エアリアルマスター，然后前往埋もれた废墟遇到3只エアリアルマスター，将它们击破后任务完了。

No.35 ハートを回收せよ

世界：ビーストキャッスル

基本达成条件：讨伐ハートレス、回收ハート。

完成报酬：ブリザドレシピ/冻てつくかけら/ブロンズ

随机报酬：冻てつくかけら/エーテル

要点简述：任务开始后，分别将西のホール、拔け道、地下仓库、西の栋的ハートレス全部击倒后，就可以回收到ハート了。

Day 117 ～秘密～

追加ロクサスダイアリー。与サイクス对话后莫古力商店的新商品入荷、武器嵌板的合成开放，阶级升为ルーキー。

No.36 新たなワールドを调查せよ

世界：オリンポスコロシアム

基本达成条件：调查新世界，收集情报。

完成报酬：サンダー/とどろくかけら/サンダー

随机报酬：とどろくかけら/オールキュア

要点简述：在コロシアム前、击倒全部的ハートレス，之后调查场景中的各个场所。在ロビー调查完成后，与フィル对话，选择“トレーニングをする”后任务完了。



Day 118 ～退屈～

No.37 休假

世界：トワイライトタウン

基本达成条件：完成休假。

完成报酬：——

随机报酬：——

要点简述：打了这么长时间，估计大家也



都玩累了……正好可以利用这个任务（小游戏）来放松一下。

Day 119 ～遂行～

追加ロクサスダイアリー。与ルクソード对话后追加新任务No.41。DAY97－116期间的任务全部完美的情况下，与シグバール对话得到吹きすさぶかけら。

No.38 城の主について调查せよ

世界：ビーストキャッスル

基本达成条件：调查城主，收集情报。

完成报酬：サンダーレシピ/エアロラレシピ/サンダー

随机报酬：エリクサーレシピ/ギアパーツver.1/ブロンズハイポーション/ポーション/エーテル

要点简述：稍作放松后，继续烦人的调查任务……开始后在エントランスホール调查，之后前往庭院调查、然后是ダンスホール、东の栋、西のホール，按照顺序调查完成后，任务完了。



No.39 ハートを回収せよ

世界：オリンポスコロシアム

基本达成条件：讨伐ハートレス、回收ハート。

完成报酬：ギアパーツver.1/ガードアーツ/ルーンアーツ

随机报酬：とどろくかけら/オールキュア

要点简述：在コロシアム前击倒3只ハートレス后与BOSSソイルアーマー交战。ソイルアーマー的弱点在头部，掌握好攻击时间后即可轻松将其击倒。

No.40 ディザーターを讨伐せよ

世界：オリンポスコロシアム

基本达成条件：讨伐全部的ディザーター。

完成报酬：ケアルレシピ/とどろくかけら/とどろくかけら

随机报酬：とどろくかけら/オールキュア



要点简述：又是ディザーター的讨伐……除了地点有所更换外，打法仍然是照旧不变的。

No.41 モーニングスターを讨伐せよ

世界：オリンポスコロシアム

基本达成条件：讨伐モーニングスター。

完成报酬：エアロ/ガードアーツ/吹きすさぶかけら

随机报酬：とどろくかけら/オールキュア

要点简述：本次任务中需要注意一点，エイミングキャノン被击倒后还会复活，只要集中攻击モーニングスター，将其击倒后即可结束任务。



Day 149 ～それぞれの思惑～



No.42 ハートを回收せよ

世界：ハロウィンタウン

基本达成条件：讨伐ハートレス、回收ハート。

完成报酬：LV2プラス/吹きすさぶかけら/スライドダッシュ

随机报酬：吹きすさぶかけら/ポーション

要点简述：没有难点的一个任务。开始后将场地内的ハートレス全部击倒，然后前往ギロチン广场，继续全灭敌人后，前往棺のある墓地将全部的ハートレス击倒，回收ハート。

Day 150 ～恐れ～



No.43 大型ハートレスを讨伐せよ

世界：ビーストキャッスル

基本达成条件：讨伐大型ハートレス。

完成报酬：ファイラ/とどろくかけら/とどろくかけら

随机报酬：エリクサーレシピ/ギアパーツver.1/ブロンズハイポーション/ポーション/エーテル

要点简述：任务开始后边清理敌兵边向西のホール前进，进入后与BOSSダークフォロワー战斗。ダークフォロワー的能力虽然不是特别强，

攻略研究

但HP超高。必要的回复药是一定要准备好的。



Day 151 ～苦恼～



No.44 アヴァランチを讨伐せよ

世界：トワイライトタウン

基本达成条件：讨伐アヴァランチ。

完成报酬：ハイジャンプ/ファイラレシピ/センスユニットL



随机报酬：ファイラレシピ/ムーンストーン/ハイポーションポーション/ハイエーテル/エーテル/オールキュア

要点简述：任务开始后目标空き地。在通过トンネル前需要打开3个开关。到达空き地后遇到アヴァランチ，建议使用火魔法对付它。轻松将其击倒后收工走人。



Day 152 ～スイッチ～



No.45 ハートを回收せよ

世界：ハロウィンタウン

基本达成条件：讨伐ハートレス、回收ハート。

完成报酬：サンダーレシピ/吹きすさぶ魔石/ギアパーツver.1

随机报酬：吹きすさぶかけら/ポーション

要点简述：非常简单的一个任务。在棺のある墓地发生剧情。之后经过反复几次的调查&灭敌之后，任务完了。

No.46 ハートを回收せよ

世界：オリンポスコロシアム

基本达成条件：讨伐ハートレス、回收ハート。

完成报酬：エリクサーレシピ/ハイポーション/サンダー

随机报酬：とどろくかけら/オールキュア

要点简述：斗技场的大决战。敌人的数量不少，建议多用火魔法来攻击。在全灭敌人后结束任务。

No.47 ハートを回收せよ

世界：ワンダーランド

基本达成条件：讨伐ハートレス、回收ハート。

完成报酬：ブリザラ/吹きすさぶ魔石/とどろくかけら

随机报酬：アイアン/エーテル

要点简述：任务开始后先清理掉不思议な部屋中的ハートレス。之后小BOSS出现，将其击倒后任务完了。

No.48 ソリッドアーマーを讨伐せよ

世界：アグラバー

基本达成条件：讨伐ソリッドアーマー。

完成报酬：ルーンアーツ/ブリザドレシピ/とどろくかけら

随机报酬：ブリザドレシピ/ハイポーション/ポーション

要点简述：又是讨伐ソリッドアーマー（本作中重复的任务真是不少啊－）。开始后直奔魔法の洞窟的大广间，ソリッドアーマー还是老样子，没有什么特别的变化。

No.49 ハートを回收せよ

世界：ビーストキャッスル

基本达成条件：讨伐ハートレス、回收ハート。

完成报酬：ケアル/ブロンズ/ギアパーツver.1

随机报酬：エリクサーレシピ/ギアパーツver.1/ブロンズハイポーション/ポーション/エーテル

要点简述：又是回收心的任务。此类任务其实也很麻烦，因为要四处收拾杂鱼……开始后将エントランスホール、庭院、エントランスホール2层、ダンスホール、西のホール、西の栋、拔け道、地下仓库、东の栋等场所的ハートレス全部消灭后，得到ハート，任务完了。

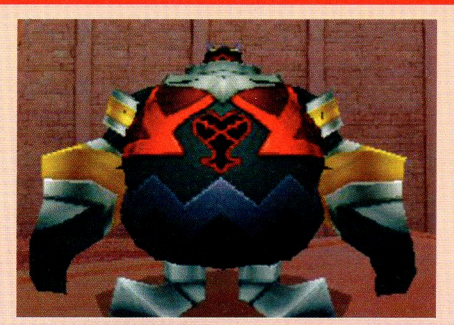


Day 171 ～爱～

追加ロクサスダイアリー。在任务No.39中取得130点以上的情况下与シグバール对话后得到燃え上がる魔石。







No.50 迷の大型ハートレスを讨伐せよ

世界：ビーストキャッスル

基本达成条件：正体不明の大型ハートレスを讨伐する。

完成报酬：ケアルラ/ルーンアーツ+/ブロンズ

随机报酬：エリクサー/ギアパーツver.1/ブロンズハーポーション/ポーション/エーテル

要点简述：本任务中的BOSSデモンズフォートレス攻击方式比较多，战斗开始后不要急于攻击，建议先熟悉一下它的攻击方式。在デモンズフォートレス发射炮弹时，可以将其反弹回去，给它造成大伤害。

 Day 172 ～波の音～ 

No.51 ピンクコンチェルトを讨伐せよ。

世界：ワンダーランド

基本达成条件：讨伐5只ピンクコンチェルト。

完成报酬：ドッジロール③/ギアパーツver.1/ブロンズ

随机报酬：エアロレシピ/ケアルレシピ/ケアルラレシピ/エリクサーレシピ光かがやく魔石/ダークインゴット/ハイポーション

要点简述：任务开始后前往ハスの森，将其中的4只ピンクコンチェルト击倒后，再前往女王の城，将鸟笼中的最后一只灭掉后，任务完了。

 Day 173 ～嘘～ 

No.52 ハートを回收せよ

世界：ハロウィンタウン

基本达成条件：讨伐ハートレス、回收ハート。

完成报酬：ファイア/燃え上がる魔石/ファイラ

随机报酬：ブリザラレシピ/サンダーレシピ/吹きすさぶかけら/冻てつく魔石/燃え上がる魔石/吹きすさぶ魔石/エーテル

要点简述：在棺のある墓地将パンプキンボム打向灯的方向来点燃全部的灯后，棺材盖就会打开。进入后来到月の见える丘，在这里与ショック、バレル、ロック战斗。将它们击倒后又开始了调查任务……调查完成后任务完了。

No.53 ウェイブクレストを讨伐せよ

世界：ネバーランド

基本达成条件：讨伐ウェイブクレスト。

完成报酬：ラックアーツ/ケアルラレシピ/ブロンズ

随机报酬：エリクサーレシピ/コンボアーツ/ポーション

要点简述：在战斗后发生剧情，主人公获得了空飞能力。之后前往地图右边最大的岩石顶部，在击倒敌人后调查数个坑洞、完成后BOSSウェイブクレスト出现，将其击倒就可以结束任务了。

No.54 デュアルブレードを讨伐せよ

世界：ハロウィンタウン

基本达成条件：讨伐デュアルブレード。

完成报酬：冻てつく魔石/吹きすさぶかけら/吹きすさぶかけら

随机报酬：ブリザラレシピ/サンダーレシピ/吹きすさぶかけら/冻てつく魔石/燃え上がる魔石/吹きすさぶ魔石/エーテル



要点简述：开始后直奔ロチン广场。进入后见到了讨伐的对象デュアルブレード。此BOSS还是比较弱的，可以利用炸弹轻易的将它灭掉。

No.55 机关の标章を回收せよ

世界：ワンダーランド

基本达成条件：回收机关的标章。

完成报酬：光かがやく魔石/ダークインゴット/ギアパーツver.2

随机报酬：エアロレシピ/ケアルレシピ/ケアルラレシピ/エリクサーレシピ/光かがやく魔石/ダークインゴット/ハイポーション

要点简述：任务开始前，需要确认主人公是否装备了ハイジャンプ&エアグライド特技。开

攻略研究

始后分别在不思议な部屋、迷路庭园入口、女王の城、ハスの森等地回收标章。另外，本次任务中的ギガントシャドウ可以用火魔法轻松击倒。

 Day 193 ～记忆～ 

No.56 2体の大型ハートレスを讨伐せよ

世界：トワイライトタウン

基本达成条件：大型ハートレスを2体讨伐する

完成报酬：サンダラ/LV2プラス⑥/ブリザラ

随机报酬：エリクサーレシピ/ブロンズ/ムーンストーン/ハイポーション/ポーション

要点简述：两个小BOSS的能力都不强，而且还是各个击破……任务开始后先干掉ヒートセイバー，然后前往站前广场。进入后见到了デストロイヤー。由于对付デストロイヤー时，只有主人公一人，所以一定要将回复药等道具留到最后再用。

 Day 194 ～归ってきた日～ 

追加ロクサスダイアリー。在达成シグバール的课题后，追加新任务No.59。

No.57 コマンダーを讨伐せよ

世界：ワンダーランド

基本达成条件：讨伐3只コマンダー。

完成报酬：ブリザラ/ギアパーツver.2/ダークインゴット



随机报酬：エアロレシピ/ケアルレシピ/ケアルラレシピ/エリクサーレシピ光かがやく魔石/ダークインゴット/ハイポーション

要点简述：在女王の城看完剧情后，前往白いバラの迷路庭园。在庭园里需要躲避トランプの兵队的巡查，并找出コマンダー将其击倒（一共只有3只）。

No.58 フライングアーツを讨伐せよ

世界：ネバーランド

基本达成条件：讨伐3只フライングアーツ。

完成报酬：ケアル/ケアルラレシピ/ダークインゴット

随机报酬：エリクサーレシピ/コンボアーツ/ポーション

要点简述：开始后调查洞穴，然后フライングアーツ就会出现。将3只フライングアーツ全部击倒后就可以结束任务了。



No.59 光かがやくかけらを收集せよ

世界：トワイライトタウン

基本达成条件：收集3个光かがやくかけら。

完成报酬：とどろく魔石/ムーンストーン/パワーアーツ

随机报酬：エリクサーレシピ/ブロンズ/ムーンストーン/ハイポーション/ポーション

要点简述：非常简单的任务。开始后前往ラム广场，看到ガーディアン后一通乱砍将其击倒后就可以得到光かがやくかけら。收集3个之后，任务完了。

No.60 アヴァランチを讨伐せよ

世界：ネバーランド

基本达成条件：讨伐アヴァランチ。

完成报酬：ワイドアーツ/コンボアーツ/吹きすさぶかけら

随机报酬：エリクサーレシピ/コンボアーツ/ポーション

要点简述：又是一个重复的任务……此次讨伐的对象仍然是アヴィランチ。此次アヴィランチ的防御力有了不小的提升，但它的弱点却非常明显，建议开始前多装备些火魔法、如此即可轻松获胜。

 Day 224 ～异变～ 

No.61 迷の大型ハートレスを讨伐せよ

世界：オリンポスコロシアム

基本达成条件：讨伐正体不明的大型ハートレス。

完成报酬：ファイガ/ケアルラレシピ/吹

きすさぶ魔石

随机报酬：ファイラレシピ/とどろくかけら/とどろく魔石/ギアパーツver.2/ハイポーション/エーテル

要点简述：任务开始后便是车轮战……在先后击倒シャドウ・サージェント、リアゴースト、アイスキャノン・ストライプアリア、イエローオペラ・テイルバンカー后，终于迎来了最终战（是本次任务的最终战－）。在シグバールシグバール的HP不足50%时发生剧情事件，ガードアーマー乱入。ガードアーマー的弱点在头部，将它击倒后任务完了。

 Day 225 ～静けさ～ 

完成アクセル的课题后，追加新任务No. 63。将任务No. 51的宝箱全部打开后，追加新任务No. 64。

No. 62　キャリーゴーストを讨伐せよ

世界：ハロウィンタウン

基本达成条件：讨伐キャリーゴースト。

完成报酬：コンボアーツ/ガードアーツ/ダイヤモンド

随机报酬：ブリザラレシピ/サンダーレシピ/燃え上がる魔石/吹きすさぶ魔石/光りかがやく结晶/ガードアーツ/シルバー

要点简述：本次任务中建议装备上范围魔法（サンダラ、ファイガ等）。开始后在月の见える丘用老方法电灯开门。进入集合墓地后调查气球后キャリーゴースト出现，将它击倒后收工走人。

No. 63　シャドウブロックを破坏せよ

世界：ワンダーランド

基本达成条件：破坏シャドウブロック。

完成报酬：ダイヤモンド/ムーンストーン/ルーンアーツ

随机报酬：エアロレシピ/ケアルレシピ/ケアルラレシピ/吹きすさぶ结晶/光かがやく晶/ダイヤモンド/プレミアムオーブ



要点简述：还是破坏シャドウブロック的任务……在さぎの穴中有4个、不思议な部屋中有6个、迷路庭园入口有1个、女王の城有5个、ハスの森有5个、ティーパーティー会场有4个。

No.64 エメラルドセレナーデを讨伐せよ

世界：ネバーランド

基本达成条件：讨伐エメラルドセレナーデ。

完成报酬：ラストレシピ/コンボアーツ/シルバー

随机报酬：エアロガレシピ/ギアパーツver.3/ハイポーション/エーテル/エリクサー

要点简述：本次任务的讨伐对象、エメラルドセレナーデ能力不算强，但跑的还真是快。一通猛追居然没砍到它几下……建议使用魔法为主进行攻击。另外，在洞窟出口处守株待兔也是一种不错的方法。



Day 255 ～长い1日～ 

No.65 ネクストシャドウを讨伐せよ

世界：ワンダーランド

基本达成条件：讨伐ネクストシャドウ。

完成报酬：LV3プラス④/ギアパーツver.2/ルーンアーツ

随机报酬：アロレシピ/ケアルレシピ/ケアルラレシピ/吹きすさぶ结晶/光かがやく魔石/ダイヤモンド/プレミアムオーブ

要点简述：开始后先去女王の城看剧情，之后前往赤いバラの庭园。进入后同样是要注意躲避巡逻兵，将庭院中的全部开关打开后，ネクストシャドウ出现。注意一点，当ネクストシャドウ潜入地下再上来时的攻击需要跳跃来回避。

 Day 256 ～报告～ 

追加ロクサスダイアリー。完成ルクソー

攻略研究

ド的课题后，得到シルバー、オートドッジ。

No.66 街の异变を调查、解决せよ

世界：ハロウィンタウン

基本达成条件：解决ハートレス减少的原因。

完成报酬：ケアルガ/パワーアーツ+/シルバー

随机报酬：ブリザラレシピ/サンダーレシピ/燃え上がる魔石/吹きすさぶ魔石/光かがやく结晶/ガードアーツ+/シルバー



要点简述：开始后分别在ロチン广场与月の见える丘解决数只触手。然后前往ブギーの屋敷迹，BOSSパラサイトグレイブ出现。将它周围的4只触手砍倒后パラサイトグレイブ会进入气绝状态。只要回复道具充足，还是很轻松就能战胜它的。

 Day 257 ～空虚～ 

No.67 エメラルドセレナーデを讨伐せよ

世界：ワンダーランド

基本达成条件：讨伐エメラルドセレナーデ。

完成报酬：ルーンアーツ+/とどろく魔石+シルバー

随机报酬：エアロレシピ/ケアルレシピ/ケアルラレシピ/吹きすさぶ図晶/光かがやく魔石/ダイヤモンド/プレミアムオーブ

要点简述：又是エメラルドセレナーデ的讨伐任务……有了上次的经验，这次就容易对付了。首先在它的必经之路上埋伏好，然后魔法伺候即可。

No.68 ハートを回收せよ

世界：アグラバー

基本达成条件：讨伐ハートレス、回收ハート。

完成报酬：ファイアレシピ/ブリザドレシピ/ケアルガレシピ

随机报酬：ブリザドレシピ/エリクサーレシピ/ハイポーション

要点简述：回收心的任务，没什么难点可说，只要将全部敌人都砍死即可。另外，冰魔法对敌人很有效果，建议多装备些。

Day 277 ～探索～

追加ロクサスダイアリー。完成デミックス的依赖任务（No.62）后，追加新任务No.71。

No.69 迷の大型ハートレスを讨伐せよ

世界：ワンダーランド

基本达成条件：讨伐正体不明的大型ハートレス。

完成报酬：サンダガ/サンダラレシピ/シルバー

随机报酬：エアロレシピ/ケアルレシピ/ケアルラレシピ/吹きすさぶ结晶/光かがやく魔石/ダイヤモンド/プレミアムオーブ

要点简述：本次要讨伐的ブリードパフォーマー会分成2体，单独击倒1体后数秒钟的时间它就会复活，所以要将2体的HP都砍到最低后，将它们一起解决。提醒一下，ブリードパフォーマー的弱点是头部，还有、魔法攻击对其无效。

No.70 ディザーターを讨伐せよ

世界：ビーストキャッスル

基本达成条件：讨伐全部的ディザーター。

完成报酬：光かがやく结晶/光かがやく魔石/燃え上がる魔石

随机报酬：エリクサーレシピ/燃え上がる结晶/冻てつく魔石/ハイポーション/エーテル/オールキュア

要点简述：很简单的任务。需要注意一点，有些ディザーター是受バリアマスター守护的。要先将バリアマスター击倒后才能对ディザーター造成有效伤害。

No.71 バトル耐久训练で生き残れ

世界：存在しなかった城

基本达成条件：完成2分钟的生存训练。

完成报酬：ギアパーツver.2/エアロラレシピ/吹きすさぶ魔石

随机报酬：サンダラレシピ/エアロラレシ



交友 天津 李春阳 祝掌机迷越办越好！男，17岁，天津市河东区，QQ452123615



ピ/エリクサーレシピ/エーテル

要点简述：又是一次生存大挑战的任务。此次主人公的实力比起游戏初期是强了不少，但敌人同样是以究极的强度出现……任务开始后，想尽一切办法逃命吧－等リミットブレイク能使用后，看准时机就放，放完后还要注意 赶紧回复HP……撑过2分钟、就是胜利……

No.72 ハートを回收せよ

世界：ハロウィンタウン

基本达成条件：讨伐ハートレス、回收ハート。

完成报酬：コンボアーツ+/とどろく魔石+パワーアーツ+

随机报酬：リザラレシピ/サンダーレシピ/燃え上がる魔石/吹きすさぶ魔石/光かがやく结晶/ガードアーツ+/シルバー

要点简述：又是回收心的任务。将ロチン广场的デュアルブレード与ジャックの家敷地的レアベンダー击倒后，收工走人。

Day 296 ～告白～

追加ロクサスダイアリー。莫古力商店追加新商品。阶级提升为マスター。完成ザルディン的课题，开启240个以上的宝箱后，得到燃え上がる结晶。

No.73 大会のハートレスを讨伐せよ

世界：オリンポスコロシアム

基本达成条件：讨伐全部的ハートレス。

完成报酬：マジックユニットL/コンボアーツ++/とどろく ++

随机报酬：ブリザガレシピ/サンダガレシピ/ラストレシピ/ハイポーション/エリクサー

要点简述：第二次车轮大战开始。在击倒了1只スカイグラップラー、2只エアバトラー、2只ヒュージキャノン、4只エイミングキャノン、2只スノークリスタル、1只トレードランチャー、1只アイスキャノン、4只サーヴィランス之后，终于迎来了最终战……对付ストリングブレード有个好方法，在其使用前冲攻击时反弹，有很大的几率会使他陷入气绝状态，然后猛砍他即可。

Day 297 ～接触～

No.74 伪机关员を搜索せよ

世界：忘却の城→トワイライトタウン

基本达成条件：找出伪机关员。

完成报酬：とどろく结晶/ハイジャンプ③/アダマンタイト

随机报酬：－

要点简述：很简单证任务。在看完剧情后，只要一直跟踪伪机关员走即可。

Day 298 ～龟裂～

No.75 伪机关员を讨伐せよ

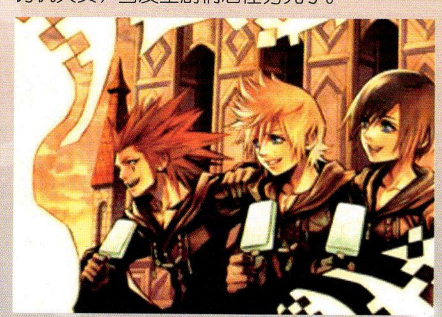
世界：トワイライトタウン

基本达成条件：伪机关员を讨伐する。

完成报酬：ギアパーツver.3/ギアパーツver.3/冻てつく结晶

随机报酬：エアロガレシピ/ギアパーツver.4/オリハル/ハイポーション/ハイエーテル/オールキュア

要点简述：任务开始后先要击倒大量的メガシャドウ。之后前往トラム广场，继续追踪伪机关员，当发生剧情后任务完了。



Day 299 ～ソラ～

追加ロクサスダイアリー。完成シグバール的课题后、得到ゴールド。

No.76 シャドウブロックを破坏せよ

世界：ネバーランド

基本达成条件：破坏シャドウブロック。

完成报酬：ルーンアーツ+/ルーンアーツ+/グライドアッ+L

攻略研究

随机报酬：ケアルガレシピ/ラストレシピ/冻てつく结晶/ミスリル/ハイポーション

要点简述：还是破坏シャドウブロック的任务。夜の海有3个、海贼船甲板有2个、船长室有2个。想节约时间的话，只需要破坏5个即可收工走人了。



Day 300 ～停止～


No.77 テイルミラージュを讨伐せよ

世界：ネバーランド

基本达成条件：讨伐テイルミラージュ。

完成报酬：LV3プラス④/サンダガレシピ/ゴールド

随机报酬：ケアルガレシピ/ラストレシピ/冻てつく结晶/ミスリル/ハイポーション

要点简述：看完剧情后在船长室调查。之后来到甲板继续调查，完成后前往夜の海调查后发生剧情事件。暗の回廊附近遇到BOSSテイルミラージュ，将其击倒后任务完了。

Day 301 ～谁もいない场所～


追加ロクサスダイアリー。在DAY256－DAY275的任务全部完美的情况下，与ザルディン对话后，追加新任务No.80。与シオン对话后得到光かがやく结晶。

No.78 ハートレスを探し出し、讨伐せよ

世界：ネバーランド

基本达成条件：找到并讨伐ハートレス。

完成报酬：ブリザガ/パワーアーツ+/シルバー

随机报酬：ケアルガレシピ/ラストレシピ/冻てつく结晶/ミスリル/ハイポーション

要点简述：本次任务中要讨伐的BOSS还是比较强的。首先要将目标锁定在它的尾巴上，每将一段尾巴切掉后，它就会进入暴走状态。此时只能专心回避，等它冷静下来后，再反复即可。

No.79 大型ハートレスを讨伐せよ

世界：ハロウィンタウン

基本达成条件：大型ハートレスを讨伐する。

完成报酬：冻てつく结晶/ミスリル/アダマンタイト

随机报酬：ファイガレシピ/ラストレシピ/とどろく结晶/光かがやく结晶/ハイエーテル

要点简述：在ギロチン广场解决掉一批敌人后，与シグバール合流。通过月の见える丘后来到吊り桥见到BOSS。使用火系魔法对コールドリッパー有特效，找准距离后用火魔法烧死它吧。

No.80 ツボを破坏せよ

世界：ビーストキャッスル

基本达成条件：破坏15个以上的瓶子。

完成报酬：光かがやく结晶/光かがやく魔石/ラックアーツ

随机报酬：ケアルガレシピ/燃え上がる结晶/ハイポーション/ハイエーテル/エリクサー

要点简述：又是砸瓶子的任务……本次任务中的瓶子总共有20个，不过只要砸碎15个瓶子就可以收工走人了。



No.81 エメラルドセレナーデを讨伐せよ

世界：ワンダーランド

基本达成条件：讨伐エメラルドセレナーデ。

完成报酬：パワーアーツ++/ルーンアー+++/冻てつく结晶++

随机报酬：ブリザガレシピ/吹きすさぶ结晶/ダイヤモンド

要点简述：再次讨伐エメラルドセレナーデ。在赤いバラの迷路庭园找好狙击地点后等着它来送死吧。



Day 321 ～失われてゆく力～

追加ロクサスダイアリー。在任务No.46中得到150点以上的情况下，与シグバール对话后追加新任务No.82。

No.82 スパイククローラーを讨伐せよ



世界：アグラバー

基本达成条件：讨伐スパイククローラー。

完成报酬：ダッシュアップL／とどろく魔石／とどろくかけら

随机报酬：ファイガレシピ／ゴールド／ハイポーション／ハイエーテル

要点简述：任务开始后前往魔法の洞窟，从毁坏的墙壁处进入秘密の地下。进入地下后调查金色の象，之后推箱子压开关，进入键穴のほう与BOSSスパイククローラー战斗。当スパイククローラー的HP不足50%时，发生剧情，スパイククローラー被シオン秒杀。



Day 322 ～计划～

追加ロクサスダイアリー。与シオン对话后得到エリクサーレシピ。在No.82的宝箱全部取得的情况下，与ルクソード对话后追加新任务No.84&No.87。

No.83 ザルディンを捜索せよ

世界：ビーストキャッスル

基本达成条件：搜索ザルディン。

完成报酬：エアロガレシピ／燃え上がる结晶／オリハル

随机报酬：ケアルガレシピ／燃え上がる结晶／ハイポーション／ハイエーテル／エリクサー

要点简述：很浪费时间的一个搜索任务。开始后前往东の栋、发生剧情事件，之后前往西の栋，调查野兽の部屋的门后发生剧情事件。看完后前往地下仓库，与ブリッツビア战斗。将ブリッツビア击倒后还要再返回暗の回廊，就可以找到ザルディン了。




Day 323 ～過ぎ行く日々～

No.84 バーニングボールを讨伐せよ

世界：オリンポスコロシアム

基本达成条件：讨伐バーニングボール。

完成报酬：ファイガレシピ／ミスリル／ミスリル

随机报酬：ブリザガレシピ／サンダガレシピ／ラストレシピ／ハイポーション／ハイエーテル／エリクサー

要点简述：本次任务中的BOSSバーニングボール还是很有特点的。在它旋转中是处于无敌状态的，此时不要盲目攻击。还有，它的冲撞攻击可以使用リフレクトガード来防御。等其旋转停止后，就可以猛砍了。

No.85 ハートを回収せよ

世界：ワンダーランド

基本达成条件：讨伐ハートレス、回收ハート。

完成报酬：ファイガレシピ／ミスリル／ミスリル

随机报酬：ブリザガレシピ／吹きすさぶ结晶／ダイヤモンド

要点简述：……。感觉回收心的任务是最枯燥的－此次任务中的敌人HP都较高，建议多带范围魔法。

No.86 机关の标章を回收せよ

世界：ネバーランド

基本达成条件：回收机关的标章。

完成报酬：ケアルガレシピ／ケアルガレシピ／アンカライト

随机报酬：ケアルガレシピ／ラストレシピ／冻てつく结晶／ミスリル／ハイポーション



攻略研究

要点简述：又是回收标章的任务。对于捣乱的テイルミラージュ可以无视，专心收集标章即可。

No.87 ウインドストームを讨伐せよ

世界：ハロウィンタウン

基本达成条件：讨伐3只ウインドストーム。



完成报酬：とどろく结晶/ミスリル/ダイヤモンド

随机报酬：ファイガレシピ/ラストレシピ/とどろく结晶/光かがやく结晶/ハイエーテル

要点简述：在ギロ证ン广场与讨伐对象、3只ウインドストーム相遇。对ウインドストーム使用雷魔法有特效，建议在出击前多装备一些。另外，善加利用能爆炸的敌人也可以给与ウインドストーム造成不小的伤害。

 Day 352 ～夕阳～ 

No.88 大型ハートレスを讨伐せよ

世界：ハロウィンタウン

基本达成条件：讨伐大型ハートレス。

完成报酬：LV4プラス/ブリザガレシピ/ブリザガレシピ

随机报酬：ファイガレシピ/ラストレシピ/とどろく结晶/光かがやく结晶/ハイエーテル

要点简述：在棺のある墓地发现目标BOSSオガ。当它的HP降低掉一定程度后，发生剧情事件，任务完了。

 Day 353 ～决意～ 

No.89 6体の大型ハートレスを讨伐せよ

世界：トワイライトタウン

基本达成条件：讨伐6只大型ハートレス。

完成报酬：オリハル/ダイヤモンド/プレミアムオーブ

随机报酬：エアロガレシピ/ギアパーツver.4/オリハル/ハイポーション/ハイエーテル/オールキュア

要点简述：本次任务中出现的BOSS都是以前讨伐过的。开始后将地下联络通路中的ポイズンプラント，トンネル中的ギガントシャドウ，站前广场的ストリングスブレード，トラム广场的オーガ，屋敷前的ビハインドリザード全部击倒后，回到站前广场时，最后一个BOSSデブリスフロウ就会出现。将其击破后，任务完了。

Day 354 ～真实～ 

No.90 装置を设置せよ

世界：アグラバー

基本达成条件：设置装置。

完成报酬：センスユニットL/パワーアーツ++/燃え上がる++

随机报酬：ファイガレシピ/ゴールド/ハイポーション/ハイエーテル

要点简述：开始后前往秘密の地下收拾一批敌人。之后前往ランプの间，击倒グラウンドアーマー后，任务完了。

Day 355 ～届かない言叶～ 

No.91 脱出

世界：存在しなかった城

基本达成条件：击倒敌人、逃离存在しなかった城。

完成报酬：－

随机报酬：サンダラレシピ/エアロラレシピ/ラストレシピ/ハイポーション/ハイエーテル

要点简述：与アクセル对话、选择全て闻く后发生剧情事件。前往虚无への诱い与サイクス战斗。サイクス的能力非常强，几乎找不到什么破绽。唯一的好机会便是在他将剑投出后，借此机会猛砍吧。

 Day 357 ～泪～ 

No.92 シオン





世界：トワイライトタウン

基本达成条件：击倒シオン。

完成报酬：－

随机报酬：エアロガレシピ/ギアパーツver.4/オリハル/ハイポーション/ハイエーテル/オールキュア

要点简述：在站前广场调查计时台の门后，开始与シオン的4连战。无论シオン的哪个形态，无论シオン是使用魔法攻击还是武力攻击，基本的打法都是先回避，然后再攻击。只要使用此战术，再配以足够的回复道具，基本上还是不算太困难的。另外，注意活用リフレクトガード、エアスライド等特技。



Day 358 ～願い～



No.93　願い

世界：存在しなかつた城

基本达成条件：击倒出现在记忆の摩天楼的神秘敌人。

完成报酬：－

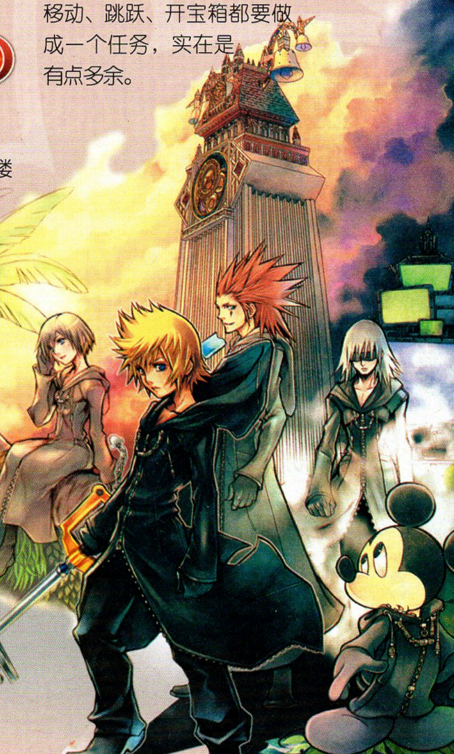
随机报酬：サンダラレシピ/エアロラレシピ/ラストレシピ/ハイポーション/ハイエーテル

要点简述：终于到了最终的任务了……开始之后一路前行，在解决掉数个敌人之后，迎来了与最终BOSSリク的决战……此战也并不困难，对付他的方法仍然为先回避，等到他的连续攻击结束之后，就可以猛砍了……由于在剧情中主人公的武器得到了强化，所以，在对付リク时，普通的物理攻击明显要比用魔法攻击更加的有效率。



玩后感

综合来看，本作的素质还是不错的。首先游戏画面就还算可以，毕竟DS机能有限，在这种限定的条件下，做成这个样子已经很不错了。而作为游戏最重要部分的系统方面，还是非常有新意的。本作中采用的心之嵌板系统将角色的能力、武器装备、回复道具统一在了一起，大大的提升了整体的策略性。本作的游戏流程是任务制的。在这一点上，令人比较不满意。游戏中的任务数量虽然很多，但实际上场地有限，有不少任务都是在同一个场地内进行的，甚至连出现的怪物都没有太大的变化。限于DS机能有限的大前提、相同场景反复利用的问题可暂且无视，但游戏中本部的设计实在是说不过去。十三机关好歹也算是个有规模的组织，而游戏中对此的概念只有那么一个小小的房间，并且除了主要的十来个成员之外，居然没有任何的下属（佣人、门番之类的），让人感到十分诡异。究其原因，还是厂商偷懒。另外，由于本作剧情安排的太长的缘故，从游戏开始时就显得拖泥带水。一个简单的初级教学，居然分成了10个任务。连最简单的移动、跳跃、开宝箱都要做成一个任务，实在是有点多余。



攻略研究

無限航路 Infinite Space

誰が想像しただろう、DSはここまで壮大な宇宙の物語

NDS

无限航路

RPG ●Mainichi ●2008年12月11日 ●1人/3990日元 ●64Mbit

麦哲伦星系漫游指南——无限航路系统+流程伴游导读

近日，由SEGA公司制作的原创RPG作品《无限航路》终于携同名动画与玩家们见面了。本作是由Platinum Games的稻叶敦志担任监制、Nude Maker的河野一二三担任导演，SEGA公司出品，素质自然非常有保障。虽然NDS的画面表现力有限，游戏还是将太空奥德赛那种宏伟壮大的风格展现了出来，各式各样的舰船也让人为之心许。总之，请与我一起飞向茫茫的星海吧。

舰队、航海、战斗，三大系统详解



游戏基本上采用触摸屏进行操作，按键可以起辅助作用。如图，这就是基本的航海路线图。玩家可以按LR或者点击下屏最下方的两个按钮切换地图区域，之后移动到要去的地方，详细的情况会在上屏显示出来。有时走到固定地点即可发生剧情，除了行星之外，也有暗礁宙域、传送门等特殊地形。每颗行星上，最多可以有6类设施，分别对应着上屏状态栏中的六个图标。

船锚标志：可停泊，可存档，可下降到行星地表。

STA：星际通商管理局。这里是进行编成和设置，查阅游戏履历和帮助文档的地方。

造船厂：在这里可以利用得到的图纸对战舰进行建造、改修或卖掉战舰。

酒吧：相当于集会所，可以打探情报、接受并完成任务，时常也会发生一些事件。

设计图：在这里可以购买设计图纸，分为舰船图纸、内装图纸和舰载机图纸三种。

叹号：表示该星球上有特殊地点，会发生事件。

详细内容会在接下来的部分中讲明。总的来说，星球就相当于一个个村庄。只要该星球能够停靠（有第一个标志），停泊后，舰船的HP和舰载机数目，以及人员的损失和疲劳度都会完全恢复（免费的哦）。按照剧情发展前往相应的地方触发剧情，就这样推动游戏进展。

当开始移动时，就会转入巡航画面如图所示。上屏显示着舰船的HP、航行状况、剩余路程（最上方）和最重要的疲劳度（画面左端的指示条）。随着航行距离上升，疲劳也会逐渐积累，疲劳越高，战斗时指令槽就涨得越慢。如



果疲劳度超过一半的话，打起仗来几乎动不了了。下屏有四个按钮，左侧的两个只是用来改换视角，没什么大用处，右侧的两个则分别是“加速”和“折返”按钮。加速可以按LR，重要的是折返。如果前方有很强的敌人需要回去存档，或者走错了路，按这个钮就可以重新选择路线，在某些连续作战的场合其实可以打一仗就回去存一次，降低难度。此外，在巡航过程中，舰船的损伤（包括HP、舰载机数目和减员）会逐渐恢复，回复量按舰队的整备力和医疗力计算（后述）。此外，当经过一定里程数靠港时，会根据己方舰船的人数，增加少部分的金钱。如果在内装空间中装满货仓部件，就可以提升通过跑路赚钱的效率，一定程度上缓解经济问题。

小技巧：一些显示？？？的落脚点往往会发生剧情，一定要挨个踩过。此外有些地点可以通过发掘矿藏得到一笔钱（一次性），不要错过。从特定路线经过时，会发现特殊天体现象（一次性），不但可以将其加如图鉴，更可以提升主角的名声。此外在系统菜单的选项中有一项是遇敌率，调成“UP”的话遇敌率会很高，练级刷钱刷排名的时候不妨打开。

船舰建造指南



在拥有造船厂的星球，玩家可以花钱建造和改进船只，建造船只的设计图大部分通过购买获得，设计图一般价格都非常便宜。有时，商店中并不会出售全部的商品，需要等主角的“名气”达到一定程度才会将好东西展示出来。舰船主要分为5类，分别是战舰（BB）、巡洋舰（CG）、驱逐舰（DD）、空母（CV）和其他类（ETC）。

战舰BB：以装甲、火力、血量见长的主力舰船，缺点在于低下的机动力和对空能力。

巡洋舰CG：比战舰火力略弱，武器也略少的它，主要亮点在于高机动、高速度、广锁定范围。

驱逐舰DD：拥有顶级的回避率、机动性，但火力和装甲非常脆弱。拥有良好的对空性能和低廉的价格是亮点所在。

空母CV：全能力低下，但拥有广大的内装空间和搭载舰载机的能力，如恰当改造，再舍得投资搭配合适舰载机，将会发挥出战舰无法比拟的战斗力和各方面的作用。

其他ETC：多数为拥有某项特殊功能（如超高防御力、降低敌人命中率）的异类，少数则是剧情人物特定的乘舰等。

购买时可以看到船只的基本状态，点击下屏右上角切换显示内容，还可以看到船只的特殊功能。比如这艘最高级的战舰，就拥有“搭载舰载机”（可以当空母使用）和全体攻击炮两个特殊功能。船的各项数值内容如下。

兵装SLOT：船只搭载的武器，4/5表示一共有5个武器，其中四个武器可以自行购买更换。自行搭配武器可以提升战术的选择幅度，有时也能买到火力强劲的东西，反过来资金消耗也会大很多；固定武器不用自己投资，其中也不乏非常强力者，所以不必拘泥于某个类型。

舰载机格纳区画：可以出击舰载机的数量，在武器篇中说明。

最低人数/乘员数：每个船都有自己要求的搭载人数，如果没有达到要求人数，战斗时战船的能力会下降，指令槽上升速度也会变慢。同时乘员数还是白兵战时己方的HP。

对空、对舰补正：在攻击敌人舰载机或者舰船时的攻击加成，数值高，则命中率、会心率、威力都会提升。

巡航速度、战斗速度：分别代表在航海和战斗时的移动速度。巡航速度高，航海就会更快，遇敌率也会降低；战斗速度高，战斗时己方船队的移动速度也会提升。

机动力：影响战斗时的移动速度和回避率。
装甲：受到敌人攻击时减轻伤害。尤其是实体弹类如鱼雷、导弹，无法被护罩削减，只能用装甲来抗。
耐久度：就是HP最大值。0的话船就爆掉了。
索敌距离：雷达的有效范围。如果敌人在索敌范围之外，所有武器的命中都会大大下降。
居住性：舒适程度。越高，则航海时疲劳度上升越慢，减员时人员的自动恢复速度也越快。
舰载机：本机搭乘的舰载机种类和数目。

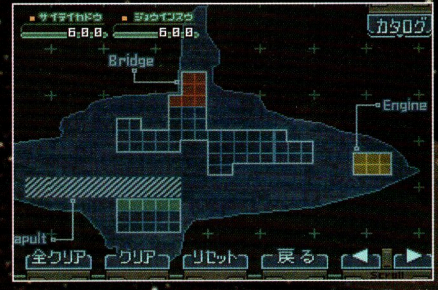
小技巧：也有一些数值，在购买画面是显示不出来的，如整备力、武器加成等。此外，对于舰船来讲，武器越多，火力也就越强（因为攻击时，只要敌人在武器范围内，所有武器都会开火）。购买一艘船，除了要看它本身的数值之外，更重要的是观察它的特殊功能、内部装修空间是否得当以及武器搭配如何。有些船虽然数值很高，但是武器数目少（比如3/3），或者武器的SIZE小（只有1门中炮+2门小炮），就不是很强。

此外，在通商管理局中可以查阅主角的人气排名。只要进入前100，每上升10位，就可以得到一批奖励。前5次的奖励都是内装图纸，从第50名开始，分别会赠送5艘强力舰船的图纸（依次是高性能战舰、高性能空母、女海贼的战舰、样子很奇怪的超强战舰型空母，第一名的奖励就是大海贼的战舰）。所以为了名声努力吧！

我的船我做主

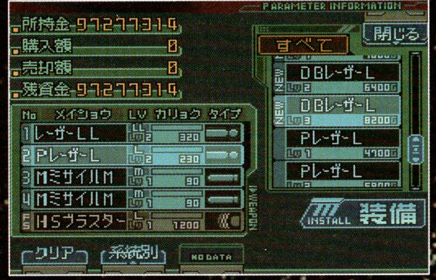


购买一艘船只是基本，按自己的喜好进行装修才是大头——事实上也是花钱的大头（虽然初期不太明显，但后期装修费远远超过船价）。买船后，自动进入改造工厂，选择"改装"就可以开始DIY了。各种内装部件都有着不同的大小、性能和价格，玩家可以随便拖曳其到舰船提供的内装空间中。一艘船，必须要有的是舰桥（全体放置在红色区域）、机关室（动力室，全体放置在黄色区域）。如果有空母功能，还可以放置格纳库（起码有一格压在蓝色区域）。拼内装就好比俄罗斯方块，拼得好，舰船的能力就高，否则就会有较多的空间被浪费掉。此外，舰船本社的内装空间也有优劣之分，别扭的空间，想要充分利用就很有难度。部件较多时找起来可能会有些麻烦，此时可以打开部件列表，之后点击左下的两个索引按钮，可以按类型或形状检索部件。



↑图5：这艘飞碟战舰，虽然能力比较不错，但内装空间有些分散和窄，就不能装太多东西。

装备完毕后就可以进入武器购买改造阶段了。除了固定搭配的武器之外，武器共有LL/L/M/S四个型号，一般来说越大号威力也就越强。每个型号都有自己独有的武器购买清单，一开始可能能买的东西不多。随着主角名声的提高和剧情的发展，能够购买的武器也逐渐丰富起来。如果要换购新的武器，旧武器会折半价出售。



最后是舰载机的设定。只要舰船支持搭载舰载机，就可以在这里购买和配备，最多可买60架——不过，仅仅购买是没有用的。想要让舰载机派上用场，必须先在内装时配给"格纳库"。如图，下方的深蓝色格子显示通过配置格纳库，本战舰有15个可用的机位，黄色格子则表示现在购买了10架。此舰战斗时最多只能出动15架战机，就算你买满60架，也只有15架能在战斗时发挥实力。

需要注意的是，这里所说的"架"只是个泛称，大部分舰载机每台只占用1个格子，但后

期会有些强力的变形兵器、人型机器等，需要占据2~3个格子/每架。



小技巧： 改装完成后上屏显示的能力是加成过的，一目了然。对空武器虽然威力低下，但迎击舰载机时效率很高。飞弹和量子鱼雷的命中率很差劲，但威力不会受到对方光束护罩的遮断，实际给敌人的伤害往往还要高于同等级的光束武器。搭配内装时建议以性价比最高（能力相对高，占用空间小）为第一原则，因为这样的部件也相对便宜；先把自己最需要的部件放下（比如空母就要优先考虑格纳库和HP，战舰就要考虑光束武器威力和装甲）再逐步添加其他的部件。其中提升光束攻击和光束防御的部件，其影响是按百分比计算的。（比如光束攻击+10其实就是光束武器威力上升10%）

舰队的编成

在通商管理局选择“クル—”配置，就可以进入编成画面。通过给每个人分配合适的职位，可以为舰队带来各种各样的能力加成。每位加入的队友都拥有一大票的能力和特技，职位也有很多，初看很可能会头大如斗，所以这里给大家列一个简明的表格。



能力分为主动型（C）和被动型（A）。事实上只有舰长和保安系拥有主动技能，其他职位的被动技能效果都是加强本职位功能的效用。比如配备厨师长的效果是抑制疲劳，加上B级グルメ这个特技的话疲劳就会上升得更慢；冷静沉着的作用则是增加CT上升速度。唯有一个例外是技能”天使の歌声“，这个技能的效果是增加CT上升速度，和冷静沉着一样，但无论放置在哪个位置都能够发挥作用。主动型特技效果如下。

最后の咆哮： 全弹发射，全武器会心率+40%，命中上升。CT消耗量比全弹发射高。级别增加则加成效果明显。

督励： 发动后一段时间内我方攻击会心率提升，级别提高则有效期、效果增强。

铁壁の布阵： 发动一段时间内我方受到伤害按比率减小，级别提高则有效期、效果增强。

予测计算： 发动一段时间内我方全员命中率上升，级别提高则有效期、效果增强。

限界机动： 发动一段时间内我方全员回避率上升，级别提高则有效期、效果增强。

舰载机支援： 发动一段时间内我发过舰载机能力上升，级别提高则有效期、效果增强。

应急队： 恢复我方全部舰船HP损伤，恢复量为级别×10%。

职务名	有关能力	补正效果	对应特技
副舰长	指挥	机动、CT UP	督励、铁壁の布阵等
メインオペレーター、オペレーター补	管制	CT、索敌UP	冷静沉着
航海长、操舵士、チャート记录员	操舰	机动、战速、航速UP	操舵の名手
炮雷长、炮雷士、运用员	炮术	舰队攻击命中率UP	对空强化、对舰强化
レーダー管制长、レーダー管制士	管制	CT、索敌UP	アルゴスの目
机关长、机关士、应急长	整备	机动、战速UP	熟练技师
整备长、整备士、整备助手	整备	舰船、舰载机回复UP	メカオタク
科学主任、研究助手、研究员	科学	旗舰强化研究力UP	マッドサイエンスティスト
舰载机部队长、小队长	操纵	舰载机能力UP	エース
医疗长、ICU技师、看护士	医疗	战斗人员回复UP、抑制巡航疲劳度	神のレーザーメス
主计长、主计官、补给官	生活	巡航获得资金UP、抑制巡航疲劳度	ソロヴァン
厨师长、给养员	生活	抑制巡航疲劳度	B级グルメ
保安长、保安员	格斗	白兵战时有利、居住性UP	宇宙の战士、一击必中、制压射击、必杀剑

战场の女神：恢复我方全部舰船HP损伤和人员损伤，恢复量为级别×10%。

阵型无效化：发动后一段时间内无视对方阵型排列（所有敌人皆算作最前排）。

一击必中、制压射击、必杀剑：选取后预备一段时间发动，分别是指挥官攻击、射击和斩击的大幅度强化版。

虽然看起来复杂但其实是很好上手的。这里要额外讲一下能力的成长：人物得到固定经验值就会升级，升级后成长固定的能力，每上升20级，技能LV提升1。除此之外，只要人物在相应的岗位上持续工作，就可以得到隐藏的岗位经验，达到一定程度后就会增加该项能力。并不是放在哪里都有职位经验可拿（依照人物而定），但总的来说，只要放在人物能力最高的那项，或者人物技能对应的那项就一定可以成长了。战舰内装中的学习类（绿色，XX经验+N）的那一类，就是增加岗位经验的。

除了乘员之外，随着航海里程数增加，“科研经验”（科学）也会暗暗累计，只要累积到一定程度，下次靠港时，就会提示战舰可以强化，如选择是，则旗舰（1号舰）选一项能力进行小幅度提升；如选择否，则会在下次入港继续提示，想强化哪艘就把它设成旗舰就是了。



小技巧：事实上，技能的效果补正相当明显，所以大家在选择一个角色的培养方向时，尽量优先技能选择。比如游戏中段很早就可以收到的ヘルプ・ガール，格斗、整备、医疗三项技能全部非常高，技能则是冷静沉着LV5、宇宙の战士LV2和应急队LV2。作为保安长来说，虽有高能力但没有必杀（而且今后有不少格斗系人才），作为副舰长来说，其指挥数值又是极低而成长慢的——所以，主通讯员（メインオペレーター）才是最适合它的岗位，数值虽只有十几但可以逐步培养，冷静沉着LV5这个超豪华增CT槽技能可是立刻就能起效的。

当主角学会“舰队指挥”技能LV2以上时，玩家就可以指挥2只以上的战船了。此时进入通商局，就可以给舰队进行编成。我方可布置的阵型是一个3×3的空间，从右到左分别是前、中、后排。将战舰放在前排，战舰的实力会得到完全发挥，但敌人打前排的命中率也较高，伤害一也比较高；中排的战舰，敌人的攻击容易MISS，但自己的攻击命中率也有所下降；将战舰放在后排，敌人攻击的命中率将会进一步下降，威力也会降低，但反过来，自己的命中率、武器威力也会打折扣。每排之间有一定的距离（1000），武器的射程也是需要考虑的因素哦。前排的战舰皆被击毁时，后面的船会顺次往前。如1号舰（旗舰）被击毁则直接GAME OVER。有时剧情需要会有NPC战船加入，必须将之编入队伍。

小技巧：一般来讲，前排适合放火力和装甲强劲的战舰；中排适合放旗舰和较小型（容易破的）舰船，后排的火力指望不上，所以放不受距离影响的空母，本体武器专心对空，以舰载机攻击敌人为好。

战斗系统详解



舰队、舰船、船员——一切都准备就绪，我们所缺的当然就是一场战斗。如图这就是本作的战斗画面。战斗时，我方和敌方之间的相对位置可以从上屏最上方的位置计看到，舰船的状态则在上屏最下方。

战斗的基础就在于上屏左侧的那根CT指示计。这里的CT可不是指会心率，而是行动力。CT指示计分为绿、黄、红3段，分别对应着下屏操纵台上的若干主要指令。比如想使用黄色指令“通常炮击”，就需要CT达到黄色才可以。使用指令会消耗CT槽。不单是我方，敌人也是一样，看上屏敌人舰船周围的轮廓颜色，就可以估算敌人的行动力残量，这是重要的常识之一。下屏操纵台的按钮作用如下。

回避机动（绿）：消耗1段CT。选取后，在进行下一步操作之前（移动不算在内），一直保持回避状态，可以回避敌人的全弹发射和特技。

通常炮击（黄）：消耗1段CT。全部舰船使用射程内的武器攻击指定的敌舰。如果敌人处在回避机动有效期内，命中率会大大提高，少有MISS（即使敌人在后排也是这样）。

全弹发射（红）：消耗2段CT。全部舰船使用射程内的武器对指定敌舰3连射。如果敌人处在回避机动有效期内，攻击会落空。比起炮击两次更有效率的同时，也要承担一定风险。

白兵战（红）：冲到与敌人距离很近的时候才可以选择，消耗2段CT，直接转入白兵战。如果属于遭遇战，战斗途中可以撤退。

舰载机（黄）：消耗1段CT。舰队搭载的舰载机向敌人飞去。攻击敌人舰队时，会使敌人舰队行动不能，每隔一段时间就受到一定伤害。攻击完毕后返回舰队。如果敌人也释放舰载机，则舰载机之间会发生战斗，期间对双方舰队不构成影响。舰载机的攻击力、持续时间、发动和再发动的速度、飞行速度，这些数值取决于舰载机的性能和船员队伍的加成。

对空迎击（绿）：指挥舰船使用对空武器攻击敌人舰载机。不能和回避机动并存的指令，一般用在己方被敌人舰载机攻击时。

特殊1：舰长尤里的特殊技能，由于不能换舰长所以固定为“最后の咆哮”。消耗3段CT，效果见上文。

特殊2：副舰长的特殊技能，消耗、效果按配置各异，具体见上文。

特殊3：旗舰的特殊技能（如全员攻击炮等），消耗3段CT。有部分功能一战只能用1次。

前进、后退、待机：分别控制舰队的动作。按键的Y、A、X也可以起到相同作用。

CAM：左右下角的摄像机标志，用来切换视角（可以看敌人也可以看自己），按方向键对画面进行旋转和缩放。

战斗的关键，就在于迅速消灭敌人有生力量。复数舰船时，由于所有船会一起攻击，所以敌人船越多，对我方造成的伤害也就越大。这时候就要迅速找出第一排，或者比较脆弱的舰船摧毁。敌人的舰船数量和分布显示在下屏最上方，黄色代表目前正在锁定的敌舰，蓝色为其他（点选切换），灰为已经被击沉的敌舰。窗口中显示了舰船的类别，下方的三个箭头则从左到右分别对应前中后排。如果航母被击落的话，该航母搭载的舰载机自行消灭。

除了位置之外，其他要素也影响攻击效率，我们看看上屏。最上方位置栏上的那道绿线，那是己方雷达所及之处，如果超出范围，命中就会狂减为接近0；自己的舰船HP上方会有蓝色或者红色的小方格，分别对应舰船上的武器，只有蓝色的小方格表示合乎射程要求，可以发射；舰船HP下方的蓝色槽是人员的伤亡情况。受到敌人攻击时不仅减血还会减员。人员减少会削减船只的战斗力（和一开始没把人员配齐是一样的）。人员数目会随着时间流逝逐渐恢复，如果医学力高的话回复速度就会比较快。HP槽下方的CA数则是舰载机的数目，舰载机数目越高，对敌人造成的持续伤害就越大。

小技巧：对于比较弱的敌人，可以使用通常炮击齐射迅速杀敌，但如果敌人比较强，就要以回避机动为优先，防止挨对方的全弹发射。全弹发射的效率比普通攻击高太多，捱三次普通攻击没准只是轻伤，中了全弹没准就挂了。对于强敌，也要尽量利用这一点，先回避着在对方跟前晃，骗其开炮，之后在其来不及重新使用回避机动的时候迅速用全弹发射攻击。后期有舰载机后，可以切换雷达观察对手，一旦发现对手使用对空迎击（画面上显示有对空火力），也可以立刻全弹追打。



有时剧情需要，或者舰队战不利时我们就可以进行白兵战。接触后，我们要在射击、斩击、指挥官攻击中任选一个。这三个指令的关系就像剪刀石头布，克制对方就可以迅速伤敌自己不受损伤，双方相同则是各有小损伤。自由战斗时可以选择撤退，保安长或舰长（没有保安长则以舰长尤里代理）有必杀时还会多出必杀按钮。

战斗开始后，双方可以自由选择指令，但每选择一个指令，就要等上屏显示的CT槽满才会执行，要算好提前量。使用必杀时比较特殊，当CT槽满后，CT槽会花大概半秒的时间快速清空（而不是其他指令一下就空），清空后必杀才会出手。

双方的HP，就是开战时舰队各艘船船员的总量，不过厉不厉害并不体现在血量，注意看

上屏血量下面的数字，这个数字代表战斗力。战斗力取决于我方船员和内装配置，有时虽然很少血，但是战斗力高，同样可以打败数千血的敌人。还有就是人物头像底下的六个粉色方格，这代表了双方的伤亡情况。选择指令时，一旦自己的指令被敌人克制，粉色方格就有可能变灰（受伤），此时战斗力数值就会下降。即使战斗力先天不足，也可以通过打伤敌人缩小差距。

小技巧：必杀技的威力很高。可以先选择一个指令，骗对方换用对其有利的指令，然后再使用克制他的必杀技一击制敌。（比如必杀技是射击系的压制射击，就可以先选择“斩击”，看对手的行动槽快要满，估计对手会换用“指挥官攻击”，就伺机使用压制射击必杀重创对手）。此外大部分敌人第一次选择指令都是固定的，所以打不过的话可以多观察两次，取个先手，也算是个小便宜。

懵懂少年，起帆远航——少年篇

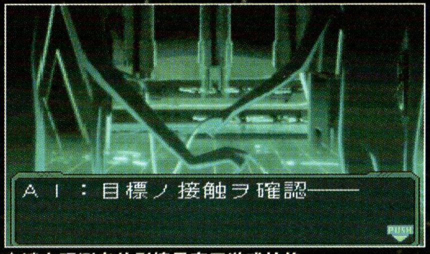
麦哲伦星系。自人类移民进入太空开始，已经过了无数的岁月，地球亦湮灭在历史的阴影中。凭借已不知道其渊源的两大法宝——空间通商管理局和被称为“门”的瞬移装置，人类的足迹已经遍布了大、小麦哲伦星系，而高度发达的环境工程技术和太空船技术，也使得人们可以改造并移民到新发现的行星。面对着宇宙的诱惑，无数被称为OG DOG的冒险者纷至沓来，这是一个堪比太古传说中大航海时代的疆域。

——而在一颗名为ロウズ的小行星上，生活着一位名叫尤里的少年……

【注：为要点攻略，不包含剧透内容，可放心阅读。只写出容易卡住的地方和要点】

Chapter1

本章要点：游戏初期敌人都比较弱，一般来说只要注意攻击前排敌人并恰当运用回避机动即可轻松获胜。但初期，航海时的疲劳度升得极快，一旦疲劳度增长，遇到敌人时就会凶多吉少，所以购置新船之后，尽量优先照顾“生活”属性。BOSS战一直保持回避机动，用全弹发射还击即可。打沉僚舰之后BOSS会只使用特殊兵装射击，注意回避不要中招。至于自己的战舰嘛，反正两艘船都是破烂货，选便宜的那个就好。觉得火力不足的话只要把默认的镭射炮换成2连镭射就好了。把大姐放在炮雷长，把妹妹放在厨师长吧。



↑谜之观测者的剧情贯穿了游戏始终。

Chapter2

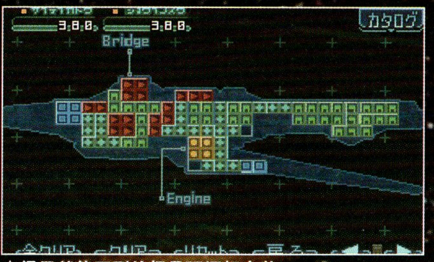
本章要点：刚进入星域时敌人显得很强，尽量先跑路为好。各个星球上有一些任务，可以接来赚一些小钱。落脚后先到各地逛逛，把能买的内装图纸买过来，并且到レーン去学习舰队指挥LV2，暂时还不用花钱，把大姐头的小飞机拿上来就好了。能加入的人物不少，注意不要漏。参照本文末的人物加入攻略，让カリオ・イスモゼーラ加入，同时得到Sフレーム U1的内装图纸。打退海贼之后发生剧情，选设计图时アリアストア或者テファイアン自便。另一张设计图今后能买到，而且船的能力也很一般，选便宜的テファイアン即可。被大海贼捅伤之后再度回到事发地可以得到内装部件。攻打敌人基地时有两条路线选择（见文末表），一周目建议选择阳动路线（ギャップ・ルート）。如果觉得实力不足，可以买一艘便宜船并且装备Sフレーム U1，足以应付情况。

Chapter3

本章要点：首先赶到ツィーズロンド，习得舰队指挥LV3并得到グロスター战舰设计图纸。如果你上一章做了新船，此时还不用太着急制造，否则不妨造一艘，能一直用。各地有一些花钱的地方，尤其是在医疗中心捐款，建议捐3次得到设计图。完成调解任务后记得去オズロンド接任务收得ナージャ・ミユ。海贼BOSS是两次5艘船的二连战，比较难，建议打完第一仗后马上回头回去回复。最后的选项选择三次“いいえ”拒绝求饶，可以让酒吧女不死。完成本章前记得去医疗中心触发事件，回ルード收医生父女。航海遭遇战中，如果战况不利的话可以逃跑。

Chapter4

本章要点： 本章比较长。进入新的星域后首先要存档并且搜刮能到的地方的设计图等，以后亦然。ジェロウ加入后，第一时间在HELP · G中看30条说明，将ヘルプ · ガール收入队中。此外，ルーベ · ガム · ラウ（上方？？？星域故障事件）和リア · サーチェス（在宙域保安部选择“自力で行く”）也要早些收到。バハロス出售的ドーゴ级战舰非常好。如果之前已买过グロスター，可以看情况，若没有的话建议买一艘（可一直用到青年篇）。初期没有必要专门购置空母，用巡洋舰适当搭载数台舰载机足以。トスカ脱队后要到ザサン附近遇敌，与敌人旗舰白兵战发生剧情。バリュエン事件请参照文末列表。



↑很早就能买到的极品驱逐舰内装。

Chapter5

本章要点： ヘルメス的酒场中可以花钱买情报，パタム · パル是个好人才。如果一时没有触发剧情，在外边多转两圈，多打两仗即可。保安长被杀害后的分支如何选择自便，如果是一周目，推荐招トゥキタ入队（青年篇如果肯收他的话，也比较实用）。ゼーペンスト宙域中的敌人还是挺有油水的，愿意的话可以调遇敌率多撞两次。由于需要将敌人引诱到暗礁宙域，再折回去打，所以疲劳度方面要格外注意。绝对防御圈战的将军是可以收的，方法文末附表。不过他的战舰非常脆，要注意不要误爆。建议使用舰载机和战舰ドーゴ的远距离射击打爆后排的两艘驱逐舰。剧情结束，新的传送门打开后一定要在出发前存个档，因为事象动摇宙域中选错选项是会game over的，而且出了传送门之后也有一段相当长的路线，还是有备无患。再度提醒一下在事象动摇宙域中要选第二项追赶大海贼。

Chapter6

本章要点： マゼラニックストリームα的敌人又强，奖励又很少，要练级也不在这里练。不如趁着幼年女仆装王子（误很大）撑腰的时候多转转练级，做做任务。来到カシュケント后要花钱的地方相当多。首先护罩就要花2000G，而且大部分东西过了这村就没这店，所以一定要买齐，バリュエン想要加入的话也得把东西都收了。フー · ルートン和ホァン · シャウ分别是优秀的炮术和飞机人才。钱实在不够的话可以找老太婆卖名声，不过，最好保持名声在5000以上，因为第七章分支有一个需要名声的地方，青年篇一开始赚名气也比较困难。至于偷渡LOLI就自己处理吧。私以为这家伙扭曲版比怨妇版更好看些……因为少年期不长了，所以虽然有不少新设计图，不过嘛，在少年篇第6章买船就好像2008年在北京买房……

剧情返回小麦哲伦时傲娇王子离队，接下来的事件一定要选择坚持搜寻，找到废弃星，将舰队重新编成，因为前方会打BOSS。BOSS战一开始时不要移动，直接放舰载机+回避机动或者对空迎击，稍待片刻后即可发生剧情，BOSS本体很脆弱，一点也不难。

Chapter7

本章要点： 第一次出现大规模分支路线，所以估计大家都要犹豫选哪方。严格来说，如果仅就实用角度来讲的话，还是ネージリンス路线比较好，建议大家一周目走这条线。

ネージリンス线的话，上前线后只要按要求完成任务即可。左线任务非常需要注意的是在AREA5的战斗，一战打完之后，对面的大海贼シルグファーン会来袭击，进行连战，要注意温存战力。右线任务则会碰到ユディーン作为NPC，这是一个非常优秀的人才，只要在完成右线任务时名声在5000以上即可让他加入。一并获得的还有性价比非常高的デフレクターU4设计图，加油吧。最后守卫ナヴァラ的时候同样是连战，シルグファーン垫底，要注意。ナ



↑憧憬已久的海贼船，能力折半也要用！

攻略研究

ヴァラ崩坏后记得返回把夫妻俩找回来。

カルバライヤ线的情况会严峻一些，左侧的任务比较平凡。右侧从ダタラッチ处接受的任务会配给一艘极为脆弱的NPC战舰，一旦被打破就会GAME OVER。航行到目的地附近时候会发生剧情，建议去边上的小行星存个档，然后和对面的ユディーン的战斗。最好采取稳扎稳打的策略，否则运输舰被爆就GAME OVER了。这里有一个BUG需要警惕：ナヴァラ崩坏后，按剧情发展应该去マゼラニックストリームα了，但如果此时回到カルバライヤ本国的话，司令部仍然可以进入，而且剧情也是和当时一样，已经死掉的ウェンネル再度加入了。但这样的话一来既没法让他再死一次也没法正常去青年篇了……

Chapter8

本章要点：少年篇最后一章了，把没用的船处理一下，把大姐姐换下来吧……进入星域后有女海盗撑腰，她的船能力高到不可思议，愿意的话可以刷一刷名声，如果能刷到7000的话青年篇可以省很多事。最后大姐姐就便当了。剧情战对ライオス要连续两次战斗，第一次的ライオス是完全无敌的，所以一上来就往回跑保存体力吧。剧情后对方装甲大减，攻击可以奏效但炮击威力可是一点没减少，持久战我方压倒的不利，迅速集中炮火打败对方即可。如果不慎被打破主力舰船无法正常取胜，可以前冲顶到对方身上避免受到对方主要火力轰击，之后慢慢用舰载机或者副炮磨死对方。

少年篇推荐船只

ジュノー级：便宜又好用，用腻了就丢也不可惜。另一艘船虽然贵了700，但能力差异可以小到不计。

グロスター级：最初的战舰，能力非常平均而且内装比较大，是一直可以用到少年篇结束的可靠伙伴。火力不足时可以通过换新武器弥补。

ドーゴ级：少年时期性价比最高的战舰，武器比较强，而且能够搭载舰载机，还有射程无限特殊武器（伤害稳定的的远程必中炮击，除非对方用回避机动否则一定能打到）。

バウズ级：虽然并不是战舰但拥有比较不错的火力，而且对空性能比较不错，如果不搭配舰载机的话，是很靠得住的防空力量，内装也不错。

十年伏枥，再度扬羽——青年篇



小麦哲伦星系会战十年后——虽然侥幸在超新星爆发前逃到了大麦哲伦，但作为战犯，主角还是被和其他人一起投入了监狱惑星萨尔瓦兹。更加不幸的是，担任看守的长官，居然就是当年在ザクロウ内通海贼，最后兵败殒命的看守长的弟弟。尤里自然因此吃尽了苦头……虽然也想过逃离樊笼，但头顶上终日笼罩的雷暴云和看守长无情的嘲笑让尤里知道，自己是无法展翅飞向星海的。

日复一日的矿洞重劳动已经彻底洗去了尤里身上的稚嫩之气，为他增添了一分饱经风霜的领导者的气质。好在亦师亦友的卢和稚气未脱的沃尔也在尤里周围陪伴着他，活泼开朗的芙兰尼也时时鼓舞着尤里，更让尤里在她身上看到了妹妹切尔西的面影。终于，策划已久的逃狱计划已臻完善，时机也已成熟，漫长的牢狱生涯即将发生惊变……

青年Chapter1

本章要点：相信大家已经觉出来了，少年期的船几乎全部报废。游戏开始后会有超长的一段剧情，数场白兵战和长~~长的航行，期间任何一个环节没有搞好都要整个重来（尤其是在逃命过程中遇到不能退却的遭遇敌，很容易就挂的），所以要格外当心，一路逃跑为佳。期间会有一场剧情战，对一艘驱逐舰和4艘运输艇，一定要先把驱逐舰打沉，运输船火力弱。还有就是，路上的港口一概不能停泊，否则直接GAME OVER，一定要先去ラベッタ，得到护照后再去アセドゥニア，否则直接停泊到アセドゥニア也会完蛋……买新船时，如果名声达到7200以上，就可以买到性价比超高的巡洋舰“ジャンクヤード级”，这艘船是绝对的超值之物，就算现在买不了，今后也一定要回来买下



设计图。原因嘛，买了你自然会知道。公会中雇佣的ハパロフ也是绝对的主力船员，不容错过。劫持メルエリエラ时的选项选哪个都是一样的，所以不妨卖个人情。最后要说明的一点就是章节末尾劫狱出来，主角是肯定和アイルラーゼン国混……就不要以为这里是分支了。此外还有一点需要注意，就是老头的徒弟沃尔，最好在战况不紧张的大多数时间让他当副舰长进行成长，以后会用得上。

青年Chapter2

本章要点：本章的最重要任务就是干涉他国内政（汗）。同样有政府军和反政府军两个分支。事实上，在之后的游戏完全没有影响的情况下，能够多得到一张图纸，又可以收到最强白兵战队员オボズ・オボ，所以强烈建议选择支持政府军。（具体步骤见文末附表）。此外就是在酒店中花3000G买的情报，关系到防盾舰的取得（虽然也没什么用）。买情报后回到ラベッタ收爆炸头吧。在ブワーケ和ワガドゥン的酒场中可以买到壶，交给之前宙域中见到的历史学家，可以得到赏金。如果走反政府军路线的话，在对付政府军防盾舰的时候最好使用舰载机直接攻击旗舰。从本章开始，随着装修费的越来越贵和舰船更迭加快，资金往往出现断裂。可以先攒一部分小钱，之后购买大内装的便宜船（如ジャンクヤード或者旧时代的空母），之后找个敌人少或者弱的地方，把所有的空间全都码上货物舱来回跑。看看疲劳长得差不多了就靠港，能得到不少金钱。

青年Chapter3

本章要点：终于回到了久违的小麦哲伦。在酒店打听情报后到サハラ小惑星带找到女海盗。这里一定要选择帮她救出副长（选择そちらが先です），虽然BOSS难打了点，但是取得的奖励十分丰厚，ゴーゴリアン级战舰虽然又丑又贵又贫血，但拥有默认的两个顶级武器散射飞弹LV3（全员攻击40命中实弹属性220*2*2），有钱时可以第一时间做出来用到最后。救出博士后就是一路狂奔回家，路上不但有多达5场强制战斗，其中包含和女仆装王子的BOSS战（还好对方的船很弱）而且不能停靠（否则GO），要注意疲劳问题，舰船的HP（空母为主的话还要在意舰载机数目）要温存一下。最好事先调整一下队伍。

青年Chapter4

本章要点：本章又有一个重要的分歧，无论选择哪边都有一些吸引人的地方，玩家可以自由选择。一开始可以在本国自由行动时，モンフート的小海贼基地顶层无论是选择左还是右都会GAME OVER，正确的方法是回到ノイル的酒馆打听到消息，再去的时候就会出现新的选项，得到两张内装设计图。救下PMC会长侯记得在ノイル进行花钱训练，等价格涨到8000G每次的时候退出再进，可以收到打飞机的小LOLI（咦？）。

选择エンデミオン路线的话在前线指挥部又会有ラヴェルナ攻略和メッサーナ攻略两条小分支，不会影响大的剧情但会影响收到的人物，个人嘛，个人觉得御姐有吸引力所以倾向于选择メッサーナ线（爆）。无论选择哪条线，连战的情况都很多，出击之前要做好存档，见势不妙能撤回就撤回。

选择ジーマ・エミュ路线：本条路线比较单一，但路上会遇到敌人将军的疯狂阻拦。由于有意识传送功能，所以只要还没解决掉他，他就会不断地带着自己5艘战舰袭击主角，而且战舰的能力相当不低——不过还好，对方的制空火力比较薄弱，而且只要打败旗舰就算胜利。最值得一提的是这个组合的名声、经验值都相当的高，所以不妨在这里好好刷一刷级别和钱。走这条路线的话打完后记得回机甲舰队司令部交差，能收到ヴィー・ヴィー船员。

青年Chapter5



攻略研究

本章要点：相信有人要卡的的话就是卡在这里。モンスダール再往下，直接剧情GAME OVER。所以要首先从アレンベルク酒场打听消息（100G或者50名气），来到モンスダール进入“秘输团基地”。基地尽头的骨感二人组算是很难的白兵战BOSS了，可以在4艘船上都配上前不久得到的“保安室LV7”来作战，否则就要利用必杀技大幅度削减其能力。如果格斗能力不如对方，就算对方只有一点血也十分难打，所以尽量掌握其规律，打伤对方降低其攻击力吧。

之后的任务是追踪秘输船，开战后直接逃跑即可（退到底选离脱）。不过这个破船每艘能有1000元以上入账，所以……在下方星球上存档回复后，要通过三场战斗，才能够最终破坏ズィー・アール，中途会选择让一位友军去挡住敌人，这里选择ダンタール。打破要塞炮之后走原来一走就GAME OVER的路，可以收到实用队友，详情见文末表。之后挑战机动要塞，同样是几场连战，一定要注意温存舰载机数目。

机动要塞是一个大难点，首先其炮击极为猛烈，其次，每当HP减少时，对方都会实用特技恢复4000的HP，总计2~3次，所以硬拼的话基本十死无生。最好的方法是开战后迅速顶着炮击（不要使用回避机动，否则对方通常炮击反而很致命）冲到其近距离，它就会丧失攻击能力，之后就用舰载机慢慢磨它的血即可。如果舰载机威力不足，我方则需要使用各类近战武器进行支援，或者使用舰船的特殊武器3（无视剧情相对固定伤害类）削减对方HP。持久战。

青年Chapter6



本章要点：卢老爷子刚进银河联邦宙域就挂掉了，给我们留下了舰队指挥LV5的技能。本章前半截除了跑来跑去之外就是追击投敌叛国的死老头了。注意明星姐妹正式加入后不能再进SC事务所，否则二人就会永久性脱队。投敌的死老头虽然本身很弱，但打完之后主角就要被围，幸好被大脸解了围。如果少年时没有完成事件，她就会以敌人指挥官的身份来追杀主角。然后又是一段追击作战。中途会有一个机会，恢复我方的状态，如选择切尔西，则HP、人数、疲劳恢复30%；选择蒂妲则是50%。如果上一章收了明星姐妹，则是100%。出了星云后的BOSS战是剧情战斗，过一会自动结束。

逃出来后，把沃尔和芙兰尼丢在雷诺星的天文台，自己去忙别的，直到接到电话再回来接人。在アンダルシア宙域α被敌人围困后，要移动5格停在最深处，稍微动一下脑子即可。剧情后与敌人指挥官开战。如果不想麻烦，直接舰载机爆掉主舰即可。剧情中，芙兰尼小妹妹挂掉了（我靠，队伍平均年龄又上升了！），沃尔也蹲墙角画圈圈去了，要注意搭配。

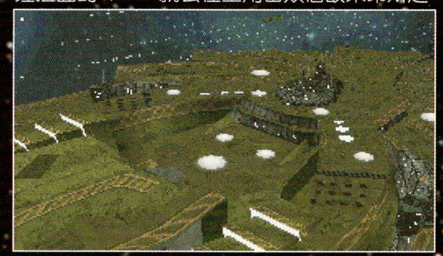
回去找花花公子要到新船设计图，敌军的寡妇就过来找主角寻仇，老头徒弟终于也开眼了……爆豆后的沃尔全能力+3，指挥+3，学会老头秘传的阵型无效化LV5。BOSS身边的四艘防盾舰是HP无限的，直接舰载机或者阵型无效爆她主舰就是。如果当年的LOLI扭曲了，那不要忘了去把老管家收来。

青年Chapter7

本章要点：剧情超展开的一话。总之先是去打教国。两条路线能得到的舰船一样，只是遇到的敌人不同,这里遇到的枢机卿会在最后一章加入。见到教皇后，本游戏最大的谜团解开了……妹妹也因此离队，记得重新分配好队伍。归程之时，女仆装王子追了上来，当年的好友终于刀兵相见——好在打完后，二人冰释前嫌。之后回到银河联邦宙域，可以去各国的大使馆，根据玩家在游戏中的选择会有数位角色加入。

青年Chapter8

本章要点：高潮迭起的一章。玩到这里，隐藏要素也不太多了，战术也不用我教了，大家自己去欣赏剧情吧。如果没有收到LOLI，如今已经扭曲的キャロ就会在主角击败宿敌莱昂斯之



后与花花公子那一对同归于尽，真是悲剧。

突入小麦哲伦之后强袭大帝王的战舰，同样是几场连战，建议带上沃尔做副舰长。最后和大帝王对决时，对方前排的两艘僚舰HP是无限的，直接轰本体即可。由于对方的普通炮击也比较猛，所以最好不要持续使用回避机动避。

青年Chapter9

本章要点：敌人的血厚攻高速度快，而且回避率高的离谱，通常攻击很难对对方造成损伤，建议最好使用舰载机攻击。除了空母级，对方的对空迎击性能都比较差，舰载机伤害平稳有效。部分大型敌人会使用特殊攻击，回避机动要常备。

最后的决战，一旦准备完毕出发到太阳系就已经无法回头，所以一定要做好准备，尤其是疲劳度的抑制要到位。最后众人终于冲到太阳系黄道面。最终战斗随即展开。

总BOSS需要连战3场，第一场是空母+战舰的组合，这一场一定要不惜代价速战速决，拖得越久，损失就可能越高；第二场敌人是单独的一艘战舰，这时候我们可以通过攒CT槽使用副舰长技能（应急队）进行回复，温存战力。最后一战是和极丑的冰箱母船战斗，敌人的攻势十分凌厉，仅仅是招架就已经有点捉襟见肘了……这种时候，舰载机就成为了绝对的输出主力。利用回避机动躲避对方必杀技，短期胜负吧！

青年期推荐的舰船

ジャンクヤード：很早就能买到的神物，内装空间极大，武器搭配也不错。一直可以用到末期，就算武器性能跟不上了，也可以塞满货仓或者研究类内装来跑船。

バゼルナイツ：很早就能买到的性能平稳的战舰，价格相对便宜，内装结构合理。

ヴィナウス：比较早就能买到的空母。内装空间非常大而且合理，唯一的缺点就是血少，通过部件也可以补足。

ゴーゴリアン：很早就能入手的顶级战舰，很贵，但是大部分武器都不用另行购置，拥有两门极猛的全员导弹炮，内装马马虎虎，甚至还能放舰载机。

シュテムナイツ：剧情获得的试作型舰，バゼルナイツ的强化型。全能力上升之外，还附加了搭载舰载机的功能，值得信任。

ヴァイス・ザバス：内装空间很大，但武器威力一般，算是ジャンクヤード的强化版。拥有强力地图炮是亮点所在。

ネビュラス：中后期获得。不用另行购置武器的特殊战舰，搭载的所有武器都是全员攻击、高命中、射程远、威力一般的电磁炮，对杂兵战极有效，对BOSS战也能凭高命中稳定输出（虽然不很高）。



ブラビレイ：后期得到的航母，是ヴィナウス的加强版，血多装甲好。游戏末期很多需要航母的地方，如果舰载机数目太少，或者前面买的ヴィナウスHP无法应付激烈战斗，选这个没错。

ダグウルフ：后期得到的万能型战舰，虽是战舰却有搭载舰载机的功能，内装虽然不大但是基础能力本身非常高，是一个用起来很省心的船。

以下为排名表上榜奖品【本行色字】

グランヘイム：排名第1奖，大海贼的战舰，除了贵，全是优点（爆）。硬要说缺点的话，由于5个武器里有1个是地图炮，所以只有4门炮参战，火力略打折扣。

エリエロンド：排名第20奖，女海贼的战舰的全面缩水型号。大体实力和流程中的ヴァイス・ザバス相似，但机动力超高（回避率），对空性能也不错，便宜，只要不到5万即可买来。

ズイガーコ：排名第10奖。我心目中的最强战舰。拥有极高的基础能力、大量可自由搭配的武器、宽阔的内装空间和舰载机能力，简直就是顶级战舰+空母。除了长得丑，价格贵之外，是凌驾于大海贼船之上的神物。

エルメラーダ：排名第30奖。大推荐。拥有加快舰载机速度的重力弹射器，内装也很大——不过最大的亮点在于基础能力，意外的除对舰补正外全都相当高，60多的装甲和3000多的血，4个武器也居然都是可选的（还有L号武器）。与其说是航母，不如说是有航母功能的顶级巡洋舰。

バロンズイウス：排名第40奖。花花公子的旧母舰。内装比新的那艘要大，基础能力也很优秀。武器方面略显平庸，但非常便宜，而且用心的话，入手也比较早。



同伴	加入时期	加入方法
トスカ・ジッタリンダ	Chapter1	剧情自动加入
チェルシー	Chapter1	同上
トーロ・アダ	Chapter1	同上
ティータ・アグリノス	Chapter2	同上
カリオ・イスモゼーラ	Chapter2	先在ポポス・フィオン的酒场与NPC对话，之后直接到クラーレ酒场对话后出现カリオ宅找到其对话加入。本章结束后回イスモゼーラ社可得到飞弹LV1+2的购买权。
ガザン	Chapter2	名声值200以上＋300G雇佣。
ププロネン	Chapter2	名声值200以上＋500G雇佣。
ラショウ	Chapter2	首先先到ベゼル与其对话，之后去ラッツィオ与ロズリン对话，之后回ベゼル对话加入。
イネス・フィン	Chapter3	剧情自动加入
ルー・スー・ファー	Chapter3	剧情自动加入
ナージャ・ミユ	Chapter3	完成两国调解任务后，在オズロンド酒场接受任务，去アルデスタ与她对话，再去ベクサ星系找矿石（选择磁界），完成后加入。加入后再度回到アルデスタ可获得一张内装图纸。
バジル・ファマ	Chapter3	打完海贼行星，主角治好伤后去医疗本部与其对话两次，得知父女两人要去ルード，之后向ルード移动，发生剧情，之后在ルード酒吧加入。
ルン・ファマ	Chapter3	同上
ラトレ・ファロ	Chapter3	去往カルバライヤ之前，在ボラーレ的草原上与“初老の男”对话，之后停泊在ツィーズロンド自动事件加入，之后再度回ボラーレ可得到一个内装设计图。
ジェロウ・ガン	Chapter4	剧情自动加入
ルーベ・ガム・ラウ	Chapter4	在最上方？？？地带发生船只故障事件，之后去ジーバ酒店中找其加入。
ヘルプ・ガール	Chapter4	ジェロウ在队中时，在空间管理局的HELP G中查看说明文档30条以上，退出时发生事件加入。
ラウド・ゲン・バルス	Chapter4	在バハロス和シドウ两次接受并完成挖矿任务，之后在シドウ酒场找其加入。
リア・サーチェス	Chapter4	在宙域保安部选择“自力で行く”，之后在くもの巣前面的？？？发生剧情，战斗后加入。（不影响主线发展）
ライ・デリック・ガルドス	Chapter4	リア在队中时，于监狱惑星ザクロウ收容所东馆救出并加入。
ディゴ・ギャッツェ	Chapter4	在攻打スカーレル本据地时选择强攻（アンブラ）分支，完成后在バハロス防卫军驻屯地对话两次后加入。
トゥキタ・ガリクソン	Chapter5	发生バハシュール领主杀害保安长剧情后，与ポフューラ酒场的バリオ反复对话，之后再与トゥキタ本人对话后加入。和ファルネリ二选一。
ファルネリ・ネルネ	Chapter5	发生バハシュール领主杀害保安长剧情后，去セヴェンG支社应募，之后与バリオ和她本人对话后加入，与トゥキタ二选一。
パタム・パル	Chapter5	在ヘルメス与酒场主对话，买下护照，之后在公会中名声值3000+1000G雇佣。
ユマ・ソウン	Chapter5	在ヘルメス与酒场主对话，买下通行证，之后在公会中名声值3000+600G雇佣。
パリユエン・マリエカ	Chapter6	在Chapter4ドゥボルク酒场中发生事件，选择“たすける！”，之后出行星再进入，选择“ユーリで戦う”。パリユエン给主角100G时连续选择两次不要，之后在ブルーバザール买光他出售的物品后加入。
フー・ルートン	Chapter6	工会中名声值3000+1000G雇佣。

ホアン・シャウ	Chapter6	公会中名声值3000+1200G雇佣。
キャロ・ランバース	Chapter6	剧情自动加入（临时）
ヴルゴ・ベズン	Chapter7	Chapter5攻打绝对防卫圈战斗时，击毁除ヴルゴ旗舰之外其他4只战舰（第1排和第3排分别2艘）发生剧情战斗俘虏。在选择路线后痊愈并加入。
ウェンネル・デア・デイン	Chapter7	分支选择时选择カルバライヤ，剧情自动加入。
バリオ・ジル・バリオ	Chapter7	同上
ユディーン・ベトリオ	Chapter7	分支选择时选择ネージリンス，在ユーロウ救护作战结束后名声在5000以上加入。
ジェイディ・ワイラ	Chapter8	分支选择时选择カルバライヤ，在战斗中捕获，ナヴァラ崩坏后加入。
エルイット・レーフ	Chapter8	分支选择时选择ネージリンス，自动临时加入。ナヴァラ崩坏后返回ナヴァラ，正式加入。
ミューラ・タリエイジ	Chapter8	分支选择时选择ネージリンス，ナヴァラ崩坏后返回ナヴァラ，与エルイット一同加入。
シュベイン・アルセゲイナ	Chapter8	剧情自动加入（ハインスペリア酒场对话数次）。

注：红字为能力较高，推荐加入人员。建议将其放在与其特技相符的位置上进行锻炼。ラショウ本身能力低下，但幼年篇使其加入，青年篇可收到其妻ロズリン，比较实用。ディゴ、ダタラッチ和ザッカス互斥。两条分支路线人员互斥。建议组合为阳动作战+ネージリンス（ザッカス生存，ザッカス+エルイット+ミューラ+ユディーン）或者强袭作战+カルバライヤ（ザッカス死亡，ディゴ+ダタラッチ+バリオ+ジェイディ）仅就人员质量而论，阳动作战+ネージリンス人员质量较高。トウキタ或ファルネリ青年期与キャロ互斥，这个就见仁见智了。因为不收キャロ的话她最后会死，但是她本身又很废柴……

青年期人物加入一览

同伴	加入时期	加入方法
ウォル・ハガーシュ	青年Chapter1	剧情自动加入
シュベイン・アルセゲイナ	青年Chapter1	同上
トトロス・ベーレ	青年Chapter1	同上
フランネ・ポロロ	青年Chapter1	同上
ルー・スー・ファー	青年Chapter1	同上
ハパロフ・ランスマン	青年Chapter1	アセドゥニア工会加入（要求名气未明，基本都够）
ロドー・ダン・ズーグ	青年Chapter1	アセドゥニア工会加入（要求名气未明，基本都够）
オポズ・オポ	青年Chapter2	选择政府军路线，在ドゥルダーヤ前线司令部与チェグラマ和アグリス分别对话，之后到草原与アグリス对话，战斗中打沉隐形的5番舰，第三章开始前加入。
ジジ・レベルル	青年Chapter2	同上
アグリス・バゼゼ	青年Chapter2	选择反政府军路线，剧情自动加入。
チェグラマ・ジズン	青年Chapter2	同上
アンヌ・ジャン・エーヴァ	青年Chapter2	在ゼペリン接受并完成采摘药草的任务，战斗一定场次后回到酒场，找到并加入。
メロイ・エロウ	青年Chapter2	在アセドゥニア酒场打听消息，之后去バザール，衣服商人の店与クー・クー对话，去レンミッター酒场中加入。
メッツ・コール	青年Chapter2	在ギギマグ酒场用3000G买入设计书，之后回ラベッタ的ユニオン事务所找到并加入。
ネス・バーズラウ	青年Chapter3	剧情自动加入
ダンタール・シュナイツァー	青年Chapter3	剧情自动加入
チェルシー	青年Chapter3	ザグロウ合流
トーロ・アダ	青年Chapter3	同上
ティータ・アグリノス	青年Chapter3	同上
ラショウ	青年Chapter3	如少年篇加入，在ザグロウ合流。
ロズリン・モーリア	青年Chapter3	如少年篇ラショウ加入，与ラショウ一同合流。
ザッカス・アグリノス	青年Chapter3	如少年篇ザッカス生存，则在ザグロウ合流。

ダタラッチ	青年Chapter3	少年篇ザッカス死亡，并且选择カルバライヤ路线，ナヴァラ崩坏后进酒场发生避难所事件，青年篇在ザグロウ合流。
ジェロウ・ガン	青年Chapter3	剧情自动加入
アルピナ・ムーシー	青年Chapter3	同上
キャロ・ランバース	青年Chapter3	少年篇第6章偷渡事件，探望时选择“怒る”，之后从パリュエン处购入300G的“天然花”，少年篇选择ネージリンス路线。满足条件则与ジェロウ、アルピナ一同加入。
フェロム・ラットー	青年Chapter3	第2章选择政府军路线，第3章在サハラ小惑星带与サマラ对话时选择“そちらが先です”，去ゼーンベスト打败バランガ后搜索バハシュール城2F发现井加入。
ロブス・ザン・バジヤ	青年Chapter3	第2章选择反政府军路线，第3章在サハラ小惑星带与サマラ对话时选择“そちらが先です”，去ゼーンベスト打败バランガ后搜索バハシュール城2F发现井加入。
ルキャナン・フォー	青年Chapter3	在ブラッサム进入宙域保安局，对话后在酒场与军人对话加入。
ピノー・ルスイック	青年Chapter4	在モンフート接受拍摄照片的任务并完成，之后航行若干里程后停泊时加入（选择同意）。
バロウ・バウト	青年Chapter4	ノイル的バダックPMC中4000G雇佣。
ズローキン・ダイケット	青年Chapter4	ノイル的バダックPMC中8000G雇佣。
フィル・フレンチ	青年Chapter4	在ノイル和フォルゴス的バダックPMC中花钱提升能力，直到训练费用增加到8000G，之后退出后再度进入发生事件加入。
ギー・ジー	青年Chapter4	选择ジーマ・エミュ路线，剧情自动加入。
ズビン・ベルタ	青年Chapter4	选择エンデミオン路线，再选择メッサーナ攻略，剧情自动加入。
トリトロ・エルルナーヤ	青年Chapter4	选择エンデミオン路线，再选择ラヴェルナ攻略，剧情自动加入。
ヴィー・ウィー	青年Chapter4	选择ジーマ・エミュ路线，完成后回到グンニッツ星的机甲舰队司令部，对话后加入。
グミ・シスターズ	青年Chapter6	第5章，击破ズィー・アール2之后在原来靠近就会GAME OVER的路线上找到星球レスタ，在酒场中发生剧情。击破ボア・トーラス之后回到レスタ临时加入。第六章在メリルガルド的S・C事务所对话送还，再度进入则正式加入。如第三次进入，则永久脱队，获得一张内装图纸（不怎么实用的图纸，还是留人好）。
キエラ・キエタ	青年Chapter6	讨伐オーダーズ残党任务与クォバス对话，选择ダメだ，归还后加入。
シターエラ・ニニット	青年Chapter6	第4章时选择エンデミオン→メッサーナ攻略→シターエラ，第6章在ドゥルーエ的エンデミオン大使馆加入。
マーマ・ソユー	青年Chapter6	第5章ロエンローグ卿问及制服时选择赞同，则第6章在ニーツィア的アイルラーゼン大使馆加入。
トカシン・ナチャネラ	青年Chapter6	第5章ロエンローグ卿问及制服时选择不赞同，则第6章在ニーツィア的アイルラーゼン大使馆加入。
ボルテード・ジネッティ	青年Chapter6	在ガーレン接受搜寻任务后到エスラント的通商会馆找其加入。
マチス・バーロン	青年Chapter6	在アンダルシア宙域的ペガッサ酒场中对话加入。
フーシェ・マリウ	青年Chapter6	在フォルゴス的バダックPMC花6000G雇佣。
ボー・フィーレン	青年Chapter6	在フォルゴス的バダックPMC花7000G雇佣。
ジルバ・ザンブルグ	青年Chapter7	第四章时选择エンデミオン路线，再选择メッサーナ攻略，ザバス讨伐后自动加入。
トゥキタ・ガリクソン	青年Chapter7	少年期使其成为过伙伴，并且青年期没有收到キャロ・ランバース的情况下，在クール一的酒场对话发生事件加入。
ファルネリ・ネルネ	青年Chapter7	同上
メリエルエラ・フィルチ	青年Chapter7	在エスラント的ネージリッド大使馆发生事件，选择“いる”加入。
イエナン・シェリフ	青年Chapter7	在エスラント的ネージリッド大使馆发生事件，选择“いない”加入。
グール・レッケンダス	青年Chapter7	讨伐オーダーズ残党任务时与クォバス对话，选择わかった，第七章加入。
フラム・アテ	青年Chapter7	在旗舰中放置“放送室”，之后在ジュメーラ酒场中与中年の男对话选择“そうだ”。进入地下放送局，与フラム会话加入。

エルダータ枢机卿	青年Chapter9	剧情自动加入
カバラズィ枢机卿	青年Chapter9	攻打教国ウルフライエライン时将除了他乘坐的旗舰之外战舰全部破坏，俘虏加入。
ナハシッタ枢机卿	青年Chapter9	第8章时选择スターバースト路线，剧情自动加入。
シッダータ枢机卿	青年Chapter9	第8章时选择通常航路，剧情自动加入。

特殊天体出现地点一览

特殊天体名称	观测场所
アルタイア星云	宙域エルメッツァ·ロウズ
クリアノン星云	宙域エルメッツァ·ラッツィオ
コロノス	宙域エルメッツァ·中央
ダナン星云	宙域カルバライヤ·ジャンクション
ラーリッサ星云	宙域ネージリンス·ジャンクション
ヒュプロス星团	宙域ゼーペンスト
ユルグノー星云	宙域マゼラニックストリーム·S，AREA5的？？？和AREA6的？？？之间
ファイアス星云	宙域アーヴェスト，AREA2的アーマイン和ユーロウ之间
ボルゴ星云	宙域ネスカージャレーン，AREA2的右下的？？？和中央的？？？之间
ジャザ星云	宙域ネスカージャ，AREA2的EE22宙域和右下的？？？之间
ダルダネル星云	宙域アイルラーゼン，AREA1的？？？和？？？之间
サラミス星云	宙域アイルラーゼン，AREA3的ノイル和AREA4的？？？之间
セレニウス星云	宙域エンデミリオン，AREA2的ウォロス和？？？之间
イリオン星云	宙域ハイヴァルト，AREA4的？？？和？？？之间
オルセウス星云	宙域银河联邦·中央，AREA3的レノイ和AREA4的？？？之间
ウォルフライ工星	宙域アッドゥーラレーン，AREA2的？？？和ボイドゲート之间
スーリア星云	宙域アッドゥーラ，AREA3的バウスナイア和AREA4的???之间

攻略研究





女神异闻录深度研究

大家好，真是没想到会在这里见面。嘛，那些东西就不提啦。《女神异闻录》这个游戏正如我所说，是个非常出色的游戏，虽然因为种种原因可能并不能广范围的流行，但我始终相信，每一个玩，并且玩下去的朋友都能够体会到本作的优秀之处，所以尽管已经事隔一个月，这次仍然为大家奉上研究一篇，希望能够帮助你发掘游戏中的内涵。喔，因为是研究，所以请注意以下几点：

1.研究的受众是已经玩过本作，至少已经对基础的系统有所了解的玩家，如果完全没有玩过的话，研究多半不会对你有帮助。

2.研究中流程部分的难度以EXPERT为准。

3.为方便使用了一些简称。如有特殊情况会予以说明，否则请以日文版的内容为参考。

那么闲话少说，开始吧——然后，通关了（误很大）。

初级篇——雪女王篇攻略

本游戏除了剧情本篇之外，尚有一个隐藏的章节——雪女王篇，而且和其他游戏单纯的隐藏迷宫或者支线不同，雪女王篇的长度与本篇几乎相当，也有自己独立的剧情、结局（结局承接本篇），而且难度要比本篇高不少，所以不推荐一周目一上手就选择这个隐藏章节。想要进入雪女王篇，要按照以下的顺序发展剧情。

1.序章，与英里子汇合之后，去アラヤ神社发展剧情（与蝴蝶形态的费列蒙对话，救护麻希的母亲），之后回到エルミン学园。

2.能够自由行动后，不要着急去学校后院触发剧情，而是到2-4与女子生徒说话，得知演艺部被封印剧目的消息。

3.来到3F图书馆与黑瓜努对话得到雪之女王剧目的详细信息。

4.去大体育馆侧面的演艺部，发生事件（部长拒绝演雪女王剧目），之后与女子生徒会话。

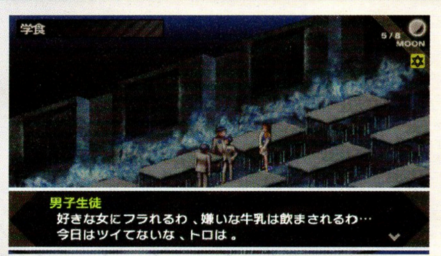
5.在3F的生徒会室与会长对话。

6.回到校长室询问大石校长，得到女王面具封印在体育馆的消息。

7.在体育馆仓库中得到女王の假面，出门时候会有一个小事件。

8.来到学校后院，与老师叙旧，老师拿起女王假面戴在脸上，发生异变。（请注意保存进度，从第一步开始一旦进入エルミン学园就不能出门，所以准备工作要先做到位）学校被冰封后无法再回到本篇。

雪之女王篇的目的是收集破碎的镜片还原破魔之镜，最后打破雪之女王的诅咒救回老师，镜片共有12枚，分别隐藏在三座魔塔中，镇守魔塔的是历代被雪女王诅咒所束缚的死灵，



↑在主线中几乎完全没有戏份的胖子君在雪女王篇里经常充当人质、受害者等重要配角，真是委屈他了啊！(笑)



↑虽然耐性很好，能力也可以提，但遇到咒杀会立刻毙命的毛病使得它在面对部分敌人时必须谨小慎微。

玩家需要分别击破这三座塔后挑战最终BOSS，再根据玩家的镜片收集率来决定结局——如果镜片收集在7枚或以下，则最终BOSS将是レディスノー（雪女王），击破后直接进入BAD END（没有救到老师，诅咒默默延续）。反之BOSS则是レディマスカレード（女王假面），战后最终迷宫“冰之城2-11F”开启，可以挑战真隐藏BOSS。如果集齐12枚镜片的话，在冰之城中可以得到主人公专用的强力シュピーゲル（镜）系防具。

每打破一个塔，我们都可以得到名为アンブロシア的道具，在最后的冰之城3F中可以用来兑换每个角色专用的封神具，合成强力专用PERSONA。三座魔塔分别是敌人较弱的睡神之塔（ヒュプノスの塔），敌人强度中等的复仇女神塔（ネメシスの塔）和敌人实力超强的死神之塔（タナトスの塔）。一般来说应该按照从弱到强的顺序进行攻略，但这样做的话，最后只能得到两个アンブロシア，所以为了完美攻略，我们需要将攻略顺序订为死—复仇—睡这样的顺序……当然，由于级别跨度太大，这注定是一个非常艰苦的过程。

——开始前的准备工作——

首先要为同伴们合成出几只特定persona，虽然准备工作漫长枯燥，但做好准备的话可以极大程度地弥补减轻攻略的负担。推荐的几只P如下：

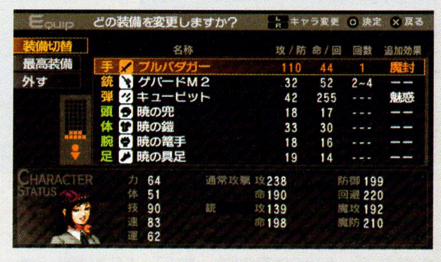
PRIESTESS Lv11 アメノウズメ：魔力、MP、魔攻魔防相当让人满意的P，建议采用妖精ジャックフロスト+魔兽系的组合，这样可以继承雪妖精的全体攻击魔法マハーブフ，初级全员回复魔法メディア在很长一段时间内也有着几乎全员恢复的作用。

HERMIT Lv16 フウタイ：防御力相当高的P，而且有着十分宝贵的精神耐性，不容易死，是初期比较可靠的同伴。

MOON Lv21 リリム：雪女王篇（完美攻略）的绝对主力。推荐合成方法ニスロク堕天使+幽鬼フジムスメ。有着除神圣魔法外全部无效或吸收的绝佳耐性，通过道具可以继承攻击魔法弥补不足，唯一的短板能力也可以通过潜在能力充分补足。虽然LV21比较漫长，但做出它来可以让冒险轻松非常多。

JUDGEMENT LV18 ファレグ：绝对的主力之二，能力一般，但对大多数魔法（地水火风冲击重力破魔核热）有完全抗性，并且拥有超宝贵的全员回复魔法。同样通过潜在能力可以完全弥补数值缺陷，更是当时唯一一个拥有魔攻成长类型的PERSONA。

准备万全后（起码是合成出需要的PERSONA后，暂时不能装备可以略微忍下）再进入学校触发剧情。能够自由行动后，先过去中庭，将ゆきのさん和アヤセ收进队伍（固定成员），之后要在南条（保健室）、英里（图书室）、上杉（食堂）中选择2人加入。要注意的是上杉一旦进入食堂必定加入了（选是否都会加入）。个人比较推荐英里+南条的组合，二人的PERSONA相性比较搭配，能力也较好，尤其是英里和主角武器基本相同，在创业的困难时期可以节约不少资金。商店和游乐室中也有一些资源出售，有兴趣的话可以从游戏室用代币换购一个“阎摩帐”，之后合成出PERSONA



↑英里子姐姐的persona相性很好，近战和枪械武器都很不错，这把雪女王篇神器就是她和主角两人的专利。

ヤマ，虽然能力极为低下，但拥有强力支援魔法（全员加攻）和初级回复，而且消耗很少。都准备好之后，务必要存个档。第一个目标是2-1入口的塔纳托斯之塔。



↑就是这个看起来不显眼的魔法，却是照亮死之魔塔的一盏明灯。如果没它，就只能杀HP较少的龙王来练级了

——塔纳托斯之塔——

欢迎踏上旅途中最艰苦的一段。首先你要知道：一个塔只能进来一次，而且不打过就出不去；平时闲逛有限制时间；塔中没有存档点，只能靠读取后就消失的中断存档，而且如果你的运气不好，会比较容易全灭，所以建议你取得一定进展后备份存档；最后也是最重要的一点，挺过这段，后面的旅程会省心很多。

一进塔，塔主百合子就会出现教授主角们开门的方法，不过她可没有那么好心肠：熄掉门旁边的任意蜡烛就可以进塔，但熄掉左边的蜡烛会强行收走主人公的persona，右边则是ゆきの。除此之外，在塔中阵亡（濒死）也会被收走身上所有的P，失去persona保护之后，哪怕是挨上一个最低级的攻击魔法也会掉上数千血即死，所以一不小心被收走P的话几乎是没有活路的，小心谨慎，步步为营吧。

塔中的恶魔头几层平均级别就在33以上，硬拼九死一生，所以，一开始我们要做的就是——逃。一路向上层逃去。一般来说，虽然级别相差极大，但挨上几发通常攻击还是不会有大事的，最大的威胁来自于被偷袭，之前如果尽量提高主角的运气，会好些，不过还是要看rp啊……AGL相差那么多，能直接逃掉就怪事了，要通过交涉来解决问题。前几层出现的魔物和交涉方法如下。

Lv	名字	使其感兴趣	使其高兴	得到道具
32	アナトミー	演说する/惊かす/歌う(エ)	说得する/怯えるフリ/叱る	ツインバード
33	エリゴール	见つめる/さとす/世间话	演说する/歌う(エ)/手品をする	ふうまのわきざし
33	フンババ	物でつる/一喝する/劝诱する(エ)	说得する/皮肉を言う/诱惑する	アメジスト
34	ヒノエンマ	挑发する(主)/诱惑する/见つめる	皮肉を言う/ナンパ/怖い话	ちがえしのたま
34	アルケニー	一喝する/劝诱する(エ)	叫ぶ/ナンパ/怖い话	マハグライバストーン
34	ヤカー	皮肉を言う/泣き落とす/踊る	物でつる/いじめる/ナンパ	ディスシック
34	くちさけ	（无）	ナンパ/叫ぶ/手品をする	ディスパライズ
35	ジン	说得する/ホラを吹く/惊かす	歌う(主)/でまかせ/あやす	ヒランヤ
35	オセロット	物でつる/でまかせ/无视する(ゆ)	说得する/皮肉を言う/诱惑する	ブリザストーム
35	ザップ	物でつる/劝诱する(エ)	说得する/皮肉を言う/诱惑する	けんこんせき
36	パワー	说得する/怯えるフリ	おだてる/怖い话/叫ぶ	ターコイズ
36	ティシポネー	皮肉を言う/胁す(ア)/怯えるフリ	いじめる/ナンパ/叫ぶ	ザンダインストーン
37	オルトロス	怯えるフリ	说得する/皮肉を言う/诱惑する	メギドストーン
37	ヤクシニー	说得する/ホラを吹く/惊かす	歌う(主)/でまかせ/ナンパ	バルディッシュ
38	ナーガ	胁す(ア)/见つめる/あやす	演说する/怖い话/手品をする	オニキス
39	ケライノー	见つめる/世间话	演说する/踊る	マハブフーラストーン
40	スミゾメ	挑发する(主)/诱惑する/见つめる	皮肉を言う/ナンパ/叫ぶ	マハラギオンストーン
41	アラストール	一喝する/泣き落とす/劝诱する(エ)	ナンパ/手品をする	メタルカード

对症下药，将对方哄到高兴，就可以提出要求。虽然因为级别问题无法得到卡片，但可以索要东西，可能会得到钱、物品、经验值等。如果对方赠予经验值的话，交涉者可以一下升不少级，这也是初期的升级途径。这些魔物中有几个是必须要特别注意的。

ヒノエンマ：身为夜魔有着不错的耐性，速度又快，还会非常糟糕的即死、异常状态等魔法，

初期10次偷袭里起码有6次是它做的。

くちさけ：重点警戒对象！拥有超级危险的全员咒杀攻击和麻痹攻击，所以即使是ファレグ也会被放倒。

オルトロス：向它索要物品时有可能获赠宝贵的全员核热石メギドストーン，无论是用来保命还是合成persona都是超合适的。

幽鬼族如ヤカー和スミゾメ是枪击反射的，可别手快按错了。除去上面这些警戒对象外，我们的主要目标就是如下三种敌人：天使パワー、尸鬼ザップ和稍上层出现的尸鬼ゾンビペインター。其中首推ザップ。它们都有着十分明显的弱点：秒杀我方的可能性不很高；无关能力，会被咒杀（天使）和破魔（尸鬼）一击必杀。可以说是现阶段我方最主要的经验值来源。前面之所以建议合成リリム和选择南条作为同伴，正是因为リリム和南条的初始persona爱染明王（アイゼンミョウオウ）拥有破魔和咒杀的攻击魔法。平时多注意交涉，就有可能从恶魔处得到好得多的武器装备。主角升级优先加速度和运气。

无论是逃也罢练级闯上来也罢，在2F可以找到冥府塔尔塔洛斯（タルタロス）的入口。如果有同伴的P被收走，就可以进入其中找回来（调查墙壁中的影）。不过虽然门口的地狱犬很痛快地没有为难大家，但里面的敌人比外边又强一点，一定要注意安全（尤其是ケライノー经常偷袭）。里面可以得到几个珍贵的封神具和主角、凌濑用的武器，更有四枚镜之破片可以拿，只是其中一枚需要花5000块从NPC手里买到，一般来说钱都够吧。

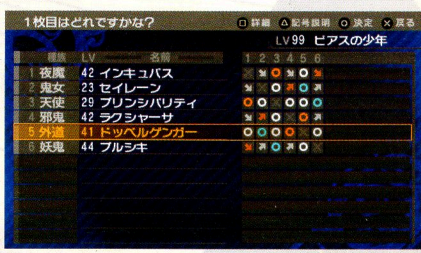
能来到3F的话，要么运气很好，要么已经有了相当的实力。在这里能够找到回复之泉、合体屋、商店（当然还是没有存档点）。级别够的话，可以利用刚才的封神具把青龙、白虎、玄武合成出来。圣兽们都有着比较特殊的成长类型，升级后可以将一项数值加到99之高，满级归还更有顶级防具入手（但最可气的是，最好用的，能将速度加到99的朱雀是唯一一个没拿到的）。

4F的宝箱中可以得到主角用的强力武器ブルバダガー，还有上杉用的枪ロンギヌス，起码要把前者拿过来，即使是最后对决雪女王也是有效的武器。5F波澜不惊，只有几个宝箱。

6F的某间屋子中，塔主又出现了，这次她让主角一行从左右两个宝箱中挑一个：切记，这里一定要挑左边的宝箱，可以得到一枚镜子碎片，右边则是陷阱，会封印凌濑的persona……从6F下到2楼太痛苦了，可别搞错了啊。

7F终于迎来了与塔主的决战。百合子叫出了死神塔纳托斯——问题是我怎么不记得塔纳托斯有章鱼触手啊！敌人数目很多，所以一开始我方压力非常大，最好每回合都进行恢复，其他人再予以猛攻，争取尽量缩减敌人数目。触手和本体的属性各异并且会不断换位置，但大部分触手惧怕枪击，这时候就考验我们N小时爬塔的成果了。被干翻的话P会没有，但依旧可以用道具和枪械支援战斗。敌人的HP很多，持久战是不可避免的。为了防止MP见底，建议准备一些道具。

胜利后得到一枚镜子碎片和三个アンブロシア。赶紧直奔记录点吧……我进去时候18出来都51了……



↑练级圣地恶魔之山开启了（虽然还只是一部分），但起码我们终于可以动炊了= =lll。8层以上需要通关后开启，最深处可以打隐藏BOSS。

> 通过死神塔之后，恶魔之山的自由迷宫就会开启，这里可以自由自在地练级、收卡片、整备。这样，最困难的时间已经一去不复返了。第2、4、6层的门分别需要通过睡、复仇、死塔才能打开，山顶的路是隐藏章节的隐藏迷宫，要通关后开启。建议玩老虎机赢代币，换一个封神具"黒いガータベルト"，这个是合成LV53级的MOON，サキュバス的必要品。女夜魔就是个强化版的リリム，只要在合成时注意继承一个攻击魔法，就是十分可靠的队友了。各种高级石板也可以考虑兑换几个用作合体。

——复仇女神塔——

本塔的入口在图书室。由于经过了死神塔的洗礼，我方基本上应该已经是兵强马壮，所以塔中的魔物已经无法对我方构成实质性威胁，比较需要注意一下的是红色和蓝色两种便池，汗，真的……ブキミちゃん和はなこさん。二者多为集团出现，对枪击和部分魔法有抗性。如果没有及时杀死，就有可能使用全员

大伤害的“自爆”，无论有多少HP都会被爆到只剩一点。如果其他敌人继续自爆或者使用全员咒杀的话就会非常被动。应付方法当然简单，懒得每次打死的话，直接通过交谈把卡片到手，见面后劝退就是了。就算死了也没有收走P那种离谱的惩罚，不足为惧，不足为惧啦。

本塔有一个特点，就是不限制攻略的时间，愿意的话逛多久都可以，不过BOSS美智子所在层数会随着时间的流逝而变化。路途时间20分钟以内，会在5F抓到她，此时她的能力较弱；一小时之内，会在6F抓到她，实力比5F时有一些提高，但HP量多了不少；超过一小时的话BOSS会回到8F自己的房间，这种情形下敌人有着不输于塔纳托斯的强度，需要认真对付。

至于楼内的机关和设施，2F有商店，3F有合体屋。3F的中段可以看到黑瓜君和ドロ君正在受刑，BOSS则会出现告诉主角如果走右边的路有镜子碎片可以拿——不过这其实是个陷阱，右边路会七扭八拐的通到尽头，主角掉下一层，找到一枚镜之碎片，但比较浪费时间，而且因此会让黑瓜君和ドロ君埋怨主角。按剧情来说BOSS的力量之源就是怨恨和复仇，所以这种当还是不上的好。

虽然凭现在的实力可以很轻松地在20分钟之内放翻BOSS，但其实，在复仇女神塔7F可以捡到封神具プレザン，利用这个封神具合成出PRIESTESS ウルズ并练满归还，可以得到封神具アヴニール，可以合出高达LV88的强力PERSONA，PRIESTESS スクルド，所以如何抉择就看主角了。找地蹲个一小时应该不成问题。



↑这个BOSS的主要杀招是全体冰结、重力和单体复合异常状态，还会提升自身攻击力。只要搭配不怕魔法的家伙就无所谓它了。

打败美智子之后黑瓜和ドロ也得救了。如果当时在3F的时候直接走左边的路北上（优先救同伴，不顾及1F的镜子碎片），这两人会分别给予主角一枚镜片，舍1而得2的买卖划得来。据反映有人走了右边的路也得到了这两枚镜子碎片，但本人未经验证。有可能是只要不从落穴下去就没事；有可能是只要不拿1F宝箱的镜片就没事；也有可能是先走一遍左边的路，再走右边就没事——愿意的话可以尝试，但反正没什么好东西，不如干脆直接上去算了。

——睡神之塔——

睡神之塔是标准的迷宫，没有任何陷阱，敌人也是彻彻底底的杂鱼（最高不到20级），3F甚至有记忆点。所以就攻略来讲完全没什么好说的。BOSS久美在8F。一路上宝箱里也没有有价值的东西，找楼梯上楼即可。

一路上主角一行发现同伴们也来到了塔里，而且被催眠了。在3F可以找到“反梦界”，进入后即可发现诸位同伴的意识。将这里逛一个遍，每个人都耳光打醒（頬をつねる）即可继续赶路。

完成睡神塔之后，如果在反梦界成功将所有人打醒，可以去冰之城据点各处与同伴对话，获赠两枚镜片，打完BOSS还可以再得到一枚。统计下来，死神塔共有6枚（冥府捡3买1，猜宝箱1，BOSS掉落1），复仇塔共有3枚（BOSS掉落1，战后获赠2），睡神塔也有3枚（获赠2，BOSS掉落1），全部镜片收集完成。

——冰之城——

三个塔通过之后就要去打BOSS。坏结局和好结局的BOSS能力大抵差不多，不再赘述。来到老师被冰封的中庭，与レディマスカレード开战。对方的HP非常多，而且速度相当不慢，会使用全员冰冻魔法攻击，如果没有一定的等级，被团灭也不是没有可能的，不过相信大家现在的实力打它还是没有问题的。战后冰之城最深处被封闭的门开启，碰触里面的光球即可转移到上层。

3F中途可以找到当初得女王假面的体育仓库。如果镜片收集12枚完全的话，这里可以发现跳箱附近地上有东西。调查后得到主角专用的最强防具。4F可以找到一个落穴，下落到3F，在路的尽头发现ヒーホー君（雪人君），这里可以用アンブロシア换各个角色的封神具，换到了就去合成专用persona。

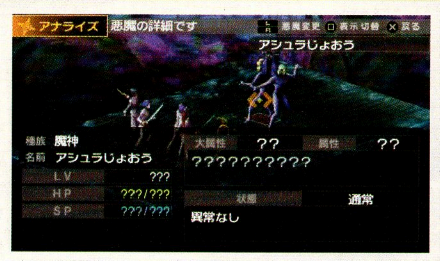
之后回到4F，在教室内和雪人君对话，即可传送到5F。从5F开始到8F是一个巨大的错层复式迷宫，到处都是落穴和瞬移点，实在让人极为挠头，一次不行就多试几次OK。迷宫中可以看到协力雪女王的面具男和面具女，有对话剧情（其实分别是神取鹰久和圆村麻希的意识），还可以得到几个封神具（朱雀的封神具非常值

得一用）。最后来到8F的舞台，发生事件，众人被传送到9F。9F这里可以选择是否回到迷宫的各处（1F、4F、8F），担心错过了东西的话可以回去买，还有回复点。合体屋和久违的存档点。从这里出发就是最后的征途了。BOSS夜の女王在11F恭候大驾。



↑南条最初P和最终P都是雪女王篇攻略法宝。消耗较少和速度较快让山冈老大爷成为了总BOSS战主力之一。

众人终于来到迷宫尽头，发现的是已经和面具男女融合的夜之女王，其真身是アシュラじょおう（阿修罗女王）。对方的HP多得不可思议，即使有50以上的级别也将是相当苦战。如果有钱的话可以多买些回复MP和一回合魔法反弹的道具，没有钱的话就要认真准备了，但是无论如何，各位角色的武器和枪械一定要跟得上。女王共有三个形态，战斗时会不断切换，但是特征相当不明显。玩家打的时候要仔细看敌人的三个脑袋，哪个脑袋扭头过来眼睛发亮（主头是面罩的阴影下出现小宇宙图案）就证明BOSS切换到了这个形态。其中女王脑袋（主头）是物理攻击弱点，枪击效果大打折扣，魔法完全无效（某些属性如冰、破魔还会吸收和反射）；神取（男人头）形态是魔法特效，物理攻击打折扣，枪击无效；麻希（女人头）形态是枪击弱点、魔法折扣、物理无效。由于对方的防御力本来就高，所以不针对弱点的话几乎无法对对方造成有效损伤。三个形态多数会在受到伤害时切换，要打得趁早；各自也都会一些特殊技能。除了单体攻击、异常状态附加之外，BOSS有时会使用冰属性全员大伤害的マハブフダイン，极为凶猛，硬食一发几乎必定仆街。而且随着HP下降，BOSS的行动速率也会上升，使用这招的概率也变大了。所以前面建议大家买魔法反射就是这个道理。作为总BOSS当然宿命就是被我们放翻，打败它之后，神取和麻希的意识也得到了解放，学校的冰封也解除了，雪女王篇到此结束。



↑最终BOSS,HP多得要死要活的，不过想打过也简单——砸钱买魔法反射道具，买30个就够完全封杀了。

雪女王多数的攻击都是魔法，所以只要有充足的魔法反射手段即可高枕无忧，但赚钱实在是个苦差事，所以往往做不到这一点，此时为了防止被BOSS最后翻盘，可以准备一些对冰属性有抗性的persona，用它们来抵抗BOSS的魔法。如前面推荐过的サキュバス和リリム、三圣兽等。级别高一点的有オトヒメ（乙姬）和バルバトス（巴鲁巴特斯），分别是STRENGTH和HANGED MAN的独苗……尤其是乙姬速度较慢，安上恢复魔法可以在回合末尾整顿队伍，加攻击魔法也十分实用。南条的专用personaヤマオカ（山冈）也很不错，自带魔法反射技能，速度也快，在MP用完之前将会是可靠的队友。

中级篇——合体法则与潜在能力

毫无疑问，《Persona》中最有魅力也是最深奥的当属persona的合体系统，对合体系统把握得越多，游戏时受到的阻力也就越小。而利用合体系统的特点，我们还可以在很不利的情况下创造了不起的成绩，比如上文所说的雪女王EXPERT完美攻略。那么接下来我们首先要回顾一下合体系统的基本规则。合成时以双方级别的平均值再加3，按这个数字往上，最靠近这个数字的某只P即为结果。

合体时字样的颜色代表了合体双方的“大属性”，包括圣光、暗黑、物理、精灵四种，各种颜色含义如下。

白：非干涉属性，对合体结果没有影响

红：反对属性合体，容易发生负面效果的同时，也比较容易出合体事故

蓝：有利属性合体，不容易发生事故，合体后，该P最突出的能力+5，魔攻+20

合体时的标志代表了合体双方的“大种族”，不同的种族互相融合会产生各种影响。符号含义如下。

○：非干涉种族，没有影响，不会继承魔法

×：合体不能
↑：同种族合体，合成P的各项基础能力全部+1，优先继承后选择的恶魔的魔法
→：优势种族合体，优先继承先选择的恶魔的魔法
↓：劣势种族合体，合成P的各项基础能力全部−1，优先继承后选择的恶魔的魔法

组合之间的相性可以说是固定的，所以在有箭头（继承魔法）的情况下，先选哪一只就成了需要注意的问题。初级篇推荐的那两个指定P的合体方法就是利用和魔法继承的法则。这样看起来的话不容易记住，比较麻烦，所以本文最后附上合体早见表，想合什么，怎么合都可以一目了然了。



↑guide合体其实很多信息看得不是很清楚，self合体才是通往高手的正途！尽快熟悉各种符号的意义吧。

——合体事故——

按照一定的组合规律，在进行合体时，有一定概率会发生合体事故，此时伊戈尔会说："哦，好像混杂了"。其实有个简单的方法：合体画面可以用开始键跳过，跳不过的必定是发生了事故。虽然说是事故，但其实不完全是坏事，也有不少正面的效果在里面。而且，同样是两匹恶魔融和发生事故，事故的内容也各不相同，所以想要指定结果的话，需要经过多次尝试。以下是发生事故的概率一览表。

随机魔法继承：忽略选择的先后顺序，随机继承一匹恶魔的某个魔法。
能力上升：各项能力全部+2。
能力下降：各项能力全部−5。
民灵诞生：合成出FOOL（后述）。
随机结果：无论原合成结果如何，在合成结果的级别范围内任意选一只作为合成结果，但是不会出现STRENGTH、FORTUNE、HANGED MAN、DEATH、DEVIL、TOWER、STAR、FOOL族。

——潜在能力——

潜在能力是特定persona在合体时被赋予的特殊能力，在游戏中没有任何提示。潜在能力大体分为攻击、回复、防御和复活四个类型，在战斗中满足一定条件即会自动发动（有一定概率），发动次数无限。通用的两个条件是：1.降魔者与该persona的相性为最高。2.该persona的rank在6级以上。其中最强大的无疑是部分恶魔持有的"潜在复活"能力。为了让大家能掌握此类能力的规律，需要先了解一下游戏的种族概念——这里所说的种族并不是游戏系统里所说的大、小种族，而是潜在合体时依循的规律。关乎到潜在能力的种族如下。

魔族：夜魔、妖魔、妖精
飞天族：天使、堕天使
龙族：龙王、邪龙
鸟族：妖鸟、凶鸟
兽族：魔兽、妖兽
鬼族：鬼女、妖鬼、地灵、邪鬼
邪灵：幽鬼、恶灵、尸鬼
外道：外道
DARK恶魔：此条为统称。概指邪龙、凶鸟、妖兽、邪鬼、幽鬼、恶灵、尸鬼、外道。

攻击潜在能力

持有该潜在能力的persona，在HP被打到低下时候会有一定概率自动使出指定攻击手段攻击敌人，效果依persona各异。拥有攻击潜在能力的恶魔无法被赋予其他潜在能力。发动的概率是：HP1/4以下时1/16概率发动；HP1/8以下时1/8概率发动，HP1/16以下时1/4概率发动。反射伤害、每回合持续伤害无法触发潜在能力。

防御潜在能力

持有防御潜在能力的persona，满足HP条件即会自动发动潜在能力，效果为在本场战斗中，特定攻击免疫。发动概率是：HP1/4以下时1/8概率发动；HP1/8以下时1/4概率发动；

总发生概率	随机魔法继承	能力上升	能力下降	民灵诞生	随机结果
白字非干涉（1/8）	8/32	8/32	7/32	1/32	8/32
红字反对属性（1/4）	10/32	0	16/32	2/32	4/32
蓝字同属性（1/16）	8/32	16/32	0	4/32	4/32

Lv	分类	名
29	WORLD	イルルヤンカシュ
33	CHARIOT	ホクトセイクン
57	EMPRESS	ドゥルガー
59	CHARIOT	スサノオ
66	JUSTICE	ビシャモンテン
79	JUDGEMENT	サタン
99	DEVIL	ルシファー

HP1/16以下1/2概率发动。反射伤害、每回合持续伤害无法触发潜在能力。

赋予月龄	赋予种族	效果
7/8	魔族	物理攻击无效化
7/8	飞天族	魔法攻击无效化
7/8	龙族	特殊物理攻击无效化
6/8	龙族	物理攻击无效化
6/8	鸟族	特殊魔法攻击无效化
5/8	鸟族	魔法攻击无效化
5/8	兽族	特殊魔法攻击无效化
HALF	妖兽	全部攻击无效化
HALF	鬼族	特殊物理攻击无效化
NEW	魔族、飞天族	特殊物理攻击无效化
NEW	龙王、妖鸟、魔兽、鬼女、妖鬼、地灵	全部攻击无效化

这里要特别说明一下这里说的“赋予月龄、种族”。意思是说，在指定的月龄合成这个persona的时候，只要后选择的恶魔符合种族要求，无论合成结果如何，都会具有这种潜在能力。比如说只要在半月时将鬼女放在第二位合成，结果就一定会有防御潜在能力——除非合成结果本身有上文所述的固定的攻击潜在能力。看合体表时候只要看后一位就好了。

回复潜在能力

持有该潜在能力的persona，只要满足一定条件就会自动发动回复技能，HP1/8以下时1/8概率发动，HP1/16以下时1/4概率发动。无论

赋予月龄	赋予种族	效果
FULL	魔族、飞天族	HP、SP各1/2回复
FULL	龙王、妖鸟、魔兽、鬼女、妖鬼、地灵	HP、状态异常全回复
FULL	DARK恶魔	HP、SP、状态异常全回复
3/8	兽族	SP、状态异常全回复
3/8	鬼族	HP、状态异常全回复
3/8	邪灵、外道	SP约1/2回复
2/8	魔族	HP约1/2回复
2/8	邪灵、外道	SP、状态异常全回复
1/8	魔族	HP、状态异常全回复
1/8	飞天族、外道	HP、SP各1/2回复

是什么原因减血到发动时节都有可能发动。

潜在复活

最为强大的潜在能力。战斗中，只要被打到濒死就有1/4的概率发动。但是，反射伤害、持续伤害（比如持续咒杀）、自灭（バイナルストライク、リカームドラ等）无法发动。发动后，效果主要包括如下几点：

1.自身HP全满复活

2.rank变为1级

3.本次战斗中，rank将不会再上升

4.persona的能力不变

第四条可谓是彻底颠覆游戏平衡的设计，由于潜在复活是可以多次发动的，而每次升级时成长的能力又得以保留，所以即使是很弱的persona，只要成长类型比较好，理论上就可以达到数值满值！前面雪女王篇攻略中，有两大绝对主力ファレグ和リリム，它们就是拥有绝佳耐性的同时可以通过合体获得潜在复活能力。这样练上几次之后，原本很弱的低级怪也可以面不改色地推掉死神之塔的高级敌人。而且，潜在合体的赋予条件非常宽松，就下面两条：新月+DARK恶魔，或者半月+凶鸟。

热作冲击波

高级篇——最强PERSONA制造

前面已经介绍了基本的合体准则和一些窍门，作为精益求精的至高者，合成最强大的persona当然就是理所当然的事情了。强大的persona当然也分为很多种——级别最高能力也最高的高位魔神自然是一个选择，级别低的时候同样也有低级别的战斗机。最简单的就是利用我们上文所说的“潜在复活”反复锻炼一只persona。不过！只有能力怎么够呢？除了能力，一只P的强弱还取决于很多方面，比如相性、魔法配置、消耗量、耐性、等级等。总之我们速速开始吧！

——满月伤药合体——

这个小技巧适合在流程中使用，而且简单、有效，又足以强大到破坏平衡的地步，虽然还远远比不上“最强”，但总的来说还是比较实用，比较放肆的。

方法很简单。大家都知道，在合成时候加入素材，就可以起到各种各样的效果，封神具、魔法石、宝石自不必说，一般的武器装备也能够增加persona的能力。不过有相当一部分道具（消耗类道具和枪械），合体时添加会显示RANDOM效果（随机）。多数情况下，这个随

机效果是使得一项能力上升或者下降3点，但有时候，随机合体会使得该persona继承一个本来不存在的魔法。这个魔法取决于当时的月龄，越接近满月，能够继承的魔法就越强力（概率也会低些）。所以，在满月时使用伤药这个最便宜的道具进行合体尝试就是十分行之有效的了。至于究竟用这种方法能继承怎样的魔法，自己看就知道了。



↑FOOL，在塔罗中代表不确定，充满可能性。同样在游戏中，FOOL也是最能展示玩家合体水平和技术的族群。

满月时可以继承的魔法

パララマ、シシリッカ、ディアラハン、メディアラハン

マハエイハ、マハムド、マハコウハ、マハンマ、マハラギダイン、マハブフダイン、マハガルダイン、マハマグダイン

マハザンダイン、マハグラダイン、マハジオダイン、メギドラオン

——Persona的成长类型——

前面已经说过，通过潜在复活可以反复锻炼移植怪物，所以，只要能找到一只在成长时候所有能力都会上升的怪物，即可逐步地将persona的能力提升到一个很高的水平，这就涉及到成长类型。除了少数怪物（如皮可希、四圣兽、路西法、撒旦等）有专用的成长类型之外，所有怪物的成长类型共有：

攻击强化型、防卫强化型、战斗强化型、魔法强化型、技术强化型、辅助强化型、前卫强化型、后卫强化型、平均成长A型、平均成长B型、平均成长C型、早熟型、晚熟A型、晚熟B型

如此多的类型看起来比较眼晕，但实际上，只有最后三组，能够在升级时成长所有的能力，这三种类型成长能力的情况如下。

虽然理论上这三种都是最佳效果，但其实我想大家都知道，练P的级别实在是很枯燥，所以我们不妨以刚好能够发动潜在复活的RANK6为基准。这样的话，三种类型在前面的成长中

早熟型

RANK	2	3	4	5	6	7	8
STR	1	2	3	1	0	0	0
VIT	1	3	2	1	0	0	0
TEC	1	1	2	2	0	0	1
AGL	1	1	3	1	1	0	0
LUK	1	1	1	1	1	1	1
MAT	3	3	3	3	3	3	3
MDF	3	3	6	6	3	0	0

晚熟A型

RANK	2	3	4	5	6	7	8
STR	0	0	1	1	2	3	1
VIT	1	0	1	2	1	3	1
TEC	0	1	1	1	2	2	1
AGL	1	0	1	0	3	3	0
LUK	0	1	0	1	2	2	2
MAT	0	0	3	3	6	9	3
MDF	1	2	3	4	5	7	2

晚熟B型

RANK	2	3	4	5	6	7	8
STR	0	0	0	1	1	2	5
VIT	0	1	0	1	1	1	5
TEC	0	0	0	1	1	2	4
AGL	0	0	1	1	1	1	5
LUK	0	0	0	1	1	2	5
MAT	0	0	1	2	3	6	15
MDF	1	1	2	2	3	3	15

分别可以获得以下加成：

早熟：STR+7、VIT+7、TEC+4、AGL+7、LUK+5、MAT+15、MDF+21

晚熟A：STR+4、VIT+5、TEC+5、AGL+5、LUK+4、MAT+12、MDF+15

晚熟B：STR+2、VIT+3、TEC+2、AGL+3、LUK+2、MAT+6、MDF+9

这样就是大体情况了。问题是，拥有早熟性质的persona通常并不会很强，倒是后两者中不乏厉害角色，所以还是那样吧，把所有此类的persona都列出来给大家看。可以看出诸位同伴的初始persona都是比较好的成长类型，但因为并不是都能够合成所以无法利用。

级别	分类	名称	成长类型
4	HIEROPHANT	ヤマ	晚熟B
5	EMPEROR	セイメンコンゴウ	早熟
5	PRIESTESS	マソ	早熟
5	CHARIOT	オグン	早熟
6	HIEROPHANT	アイゼンミョウオウ	早熟
6	EMPRESS	ヴェスタ	早熟
7	JUDGEMENT	ニケー	早熟
8	MAGICIAN	フーリー	早熟

8	JUSTICE	ネヴァン	早熟
10	DEVIL	ブレス	早熟
10	LOVERS	ジャックフロスト	早熟
15	EMPRESS	モコシ	晚熟A
20	LOVERS	ジャックランタン	晚熟A
21	MOON	リリム	早熟
24	SUN	ヴィゾフニル	晚熟A
25	HERMIT	アンヴァル	早熟
40	FORTUNE	ケルベロス	晚熟B
44	DEATH	アンクウ	早熟
53	MOON	サキュバス	晚熟B
59	MAGICIAN	フレイ	晚熟B
59	CHARIOT	スサノオ	晚熟B
59	HANGED MAN	バルバトス	晚熟A
60	JUDGEMENT	ヤマオカ	晚熟B
61	PRIESTESS	ヴェルザンディ	晚熟B
62	JUDGEMENT	ミカエル	晚熟B
65	EMPRESS	イシュタル	晚熟B
66	JUSTICE	ビシャモンテン	晚熟B
74	HIEROPHANT	フヘディ―メルゲン	晚熟A
76	WORLD	ムチャリンダ	晚熟B
96	CHARIOT	シヴァ	晚熟A

——民灵炼成计划——

所谓的民灵就是FOOL族的persona，共有3种类，分别是LV30的テンジクトクベイ、LV47的ナルカミ和LV61的カマクラゴンゴロウ。它们有着几个共同的特点。

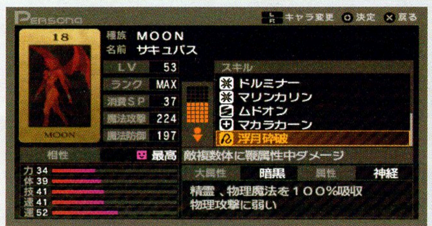
1.只有在合体事故的时候才会低概率出现。

2.拥有全属性全攻击GUARD的豪华耐性。

3.与全部可加入角色相性为最高。

3.发生民灵合体时不会再发生其他合体事故（如继承魔法等），也无法通过满月伤药合体附加随机魔法。

作为隐藏要素之一，三匹民灵的能力自然非同凡响，而且招式配置合理，可以说是天生的极品persona坯子，不过，为了最大限度地将其实力发挥出来，我们似乎还得动一番手脚……以下内容，仅仅是理论上的可能，即使是作者我也只试出了三匹中的一匹，请诸位相信自己的运气，或者足够有耐心的朋友积极尝试。



↑和莉莉姆有着同样优秀能力的撒丘巴斯，不过因为是封神具合体，所以要过继攻击魔法给它才好。别忘了潜在复活！

非干涉：1/8×1/32＝1/256

相反：1/4×2/32＝1/64

相同：1/16×4/32＝1/128

上面是出现概率数字如前面说过的合体法则，三种颜色（白字蓝字红字）的合体里，出现民灵最高的是反对属性合体，但这样就要冒能力下降等危险，对于我等追求完美的人来说，这是非常不爽的，不过，谁说能力低就不能好用？合理的配置一样可以让合成结果大快人心。按照前面的基本合体法则和三匹FOOL的等级，我们可以逆向推算出：

テンジクトクベイ：（30－3＝27），合体双方的级别平均数在27或以下。

ナルカミ：（47－3＝44），合体双方的平均级在27以上不满44。

カマクラゴンゴロウ：不用算了，平均级44以上的都是它。

当然，民灵并不是固定潜在能力的种族，所以，给它加上一个潜在复活也是十分有益的。通过查阅合体表，我们找出了反对相性合体，又能够继承魔法，又能给结果附加潜在复活的组合，共有三个，分别是：

鬼女＋邪鬼（EMPRESS）

魔兽＋妖兽（CHARIOT）

妖鸟＋凶鸟（SUN）

确定一个组合后，找寻级别符合上面计算的对象，就可以合体了。合体时还可以加入各种道具来强化能力。事实上，个人比较推荐加入“半月の石板”，可以让persona学会全员HP完全恢复特技。三匹FOOL中，テンジクトクベイ拥有复活魔法和能力上升魔法，但魔法攻击力完全没有成长，鉴于其每次使用只消耗7的SP，所以给它配一个全员回复是非常经济实惠的选择；ナルカミ和カマクラゴンゴロウ的招式配置则豪华到不可思议（物理特技+最高等全员攻击魔法+最高等咒杀、破魔魔法），完全不用为没有招式可用当心，全回复就是锦上添花。

做好一切准备后，就可以开始漫~~长的反复尝试过程了。新月时找个合成屋和存档点挨在一起的地方，开始尽情地合体吧！六十四分之一的概率，运气够好的话，一个小时不到就可以出来了呢。

余谈：民灵这一块还有很大的发展空间，其实单从统计上来说，有更强大的合体方法存在，只是因为发动概率太低，所以不推荐尝试。你想看吗？你真的想看吗？那好吧，最后的附录

到此为止，这份迟到了一个月的深~~~度研究就算告捷了，女神系列从来没能，今后大概也不会大规模的普及开来，不过，我坚信，即使是在这个越来越浮躁的文化风气下，仍然会有一些朋友坚守着自己游戏的信条，对游戏有着自己的审美眼光。能帮助哪怕一位朋友研究这个系列，或者，哪怕有一个朋友能够通过我的推荐接触，进而喜欢上这个系列，文章的目的就已经达到了。

附表：合体通览表(注：表中黄色代表游戏中红色，白等于蓝。)

EMPEROR

结果	↓	↑	→	↓	○	○	○	○	○	○
种族	妖魔	夜魔	妖魔	妖魔	妖兽	夜魔	妖魔	凶鸟	妖魔	凶鸟
种族	邪鬼	妖魔	魔兽	妖鬼	恶灵	外道	龙王	妖兽	邪龙	地灵

EMPRESS

结果	↑	→	↓	↑	○蓝	○	○	○	○	○
种族	鬼女	龙王	龙王	鬼女	妖鸟	凶鸟	堕天使	妖鸟	鬼女	妖精
种族	妖鬼	鬼女	凶鸟	邪鬼	地灵	鬼女	地灵	妖鬼	恶灵	凶鸟

PRIESTESS

结果	↑	→	↓	↑	○	○	○	○	○	○
种族	龙王	妖精	夜魔	鬼女	天使	鬼女	妖精	天使	魔兽	天使
种族	邪龙	魔兽	鬼女	地灵	魔兽	外道	天使	外道	凶鸟	妖兽

HIEROPHANT

结果	→	↑	→	↓	→	↓	○	○	○	○
种族	龙王	妖鬼	龙王	妖精	邪龙	天使	邪龙	天使	魔兽	妖鬼
种族	妖鬼	地灵	地灵	妖鬼	邪鬼	幽鬼	外道	鬼女	邪鬼	外道

CHARIOT

结果	↓	↓	→	↓	↑	○	○	○	○	○
种族	妖精	邪龙	邪龙	龙王	魔兽	邪龙	魔兽	邪鬼	龙王	魔兽
种族	邪鬼	凶鸟	妖鬼	妖鸟	妖兽	恶灵	地灵	恶灵	妖兽	恶灵

MAGICIAN

结果	↑蓝	↓蓝	↑	→	↓	↓	○	○	○	○
种族	妖魔	堕天使	夜魔	天使	魔兽	妖精	夜魔	夜魔	妖精	妖精
种族	妖精	恶灵	妖精	妖鸟	外道	鬼女	妖鸟	尸鬼	堕天使	尸鬼

LOVERS

结果	↓	→	○	○	○	○	○	○	○	○
种族	妖魔	恶灵	夜魔	妖魔	妖魔	妖魔	妖鸟	夜魔	妖魔	妖鸟
种族	地灵	外道	幽鬼	天使	堕天使	恶灵	恶灵	天使	尸鬼	外道

HERMIT

结果	→	→	○	○	○	○	○	○	○	○
种族	妖精	夜魔	妖精	妖兽	妖精	妖精	妖鬼	地灵	堕天使	妖鸟
种族	妖兽	魔兽	妖鸟	幽鬼	龙王	恶灵	尸鬼	幽鬼	魔兽	鬼女

TEMPERANCE

结果	↓	→	○	○	○	○	○	○	○	○
种族	妖精	妖魔	鬼女	妖魔	堕天使	魔兽	魔兽	妖魔	堕天使	魔兽
种族	地灵	妖兽	尸鬼	幽鬼	邪鬼	鬼女	尸鬼	外道	龙王	幽鬼

JUSTICE

结果	→	↑	→	↓	↓	○	○	○	○	○
种族	邪龙	妖鬼	龙王	夜魔	妖魔	妖鸟	夜魔	邪龙	妖鸟	妖魔
种族	鬼女	邪鬼	邪鬼	地灵	鬼女	邪鬼	凶鸟	魔兽	幽鬼	凶鸟

MOON

结果	↓	→	○	○	○	○	○	○	○	○
种族	堕天使	幽鬼	凶鸟	堕天使	堕天使	堕天使	凶鸟	鬼女	妖精	妖鬼
种族	幽鬼	外道	尸鬼	邪龙	鬼女	外道	恶灵	幽鬼	邪龙	恶灵

SUN

结果	→	→	↑	○蓝	○	○	○	○	○	○红	○红

种族	夜魔	天使	妖鸟	妖魔	龙王	凶鸟	妖兽	妖兽	邪鬼	夜魔	凶鸟
种族	妖兽	凶鸟	凶鸟	妖鸟	尸鬼	幽鬼	鬼女	邪鬼	幽鬼	龙王	邪鬼

JUDGEMENT

结果	↑	→	↓	↑	○	○	○	○	○	○
种族	幽鬼	堕天使	天使	天使	天使	凶鸟	夜魔	妖精	妖兽	妖鸟
种族	尸鬼	妖鸟	尸鬼	堕天使	龙王	外道	邪龙	幽鬼	尸鬼	尸鬼

WORLD

结果	↑	→	↓	○	○	○	○	○	○	○	○
种族	恶灵	堕天使	邪龙	龙王	邪龙	天使	龙王	邪龙	地灵	龙王	邪鬼
种族	尸鬼	凶鸟	妖鸟	魔兽	尸鬼	地灵	外道	幽鬼	恶灵	恶灵	尸鬼

HANGEDMAN

结果	↓	○	○	○
种族	天使	夜魔	妖鸟	妖精
种族	恶灵	恶灵	妖兽	外道

DEATH

结果	↑	↓	○	○
种族	幽鬼	夜魔	天使	妖鬼
种族	恶灵	邪鬼	邪鬼	幽鬼

STRENGTH

结果	→	○	○	○
种族	邪龙	魔兽	妖兽	地灵
种族	地灵	妖鬼	地灵	外道

FORTUNE

结果	○	○	○	○
种族	天使	凶鸟	妖兽	邪鬼
种族	妖鬼	妖鬼	妖鬼	外道

DEVIL

结果	↓	○	○	○
种族	堕天使	夜魔	天使	堕天使
种族	尸鬼	堕天使	邪龙	妖鬼

TOWER

结果	↓	○	○	○
种族	妖兽	堕天使	邪龙	龙王
种族	外道	妖兽	妖兽	幽鬼

STAR

结果	↑	→	↓	○	○
种族	地灵	尸鬼	夜魔	妖鸟	地灵
种族	邪鬼	外道	妖鬼	魔兽	尸鬼

——最强FOOL合成一览表——

简称FOOLEST（啥？）为了提高能力，所有合体添加道具都是エンジェルウィスパー（最高级子弹，由LV55 JUDGENT アールマティ满级归还获得），作用是魔法攻击力、魔法防御力各上升38。记得在新月时合体才能获得潜在复活哦。

テンジクトクベイ

幽鬼ガキ或フジムスメ＋恶灵くちさけ

结果：全能力+1、VIT＋５、魔攻＋58、魔防＋38、继承魔法マハムド

尸鬼ゾンビペインター＋外道ちんぴら

结果：VIT＋５、魔攻＋58、魔防＋38、继承魔法マハザンダイン

ナルカミ

鬼女ランダ＋邪龙コカトライス或ワイバーン

结果：LUK＋５、魔攻＋58、魔防＋38、继承魔法マハグラダイン

尸鬼ゾンビペインター＋外道ヤクザ或こっくりさん或アナトミー或ドッペルゲンガー

结果：LUK＋５、魔攻＋58、魔防＋38、继承魔法マハザンダイン

カマクラゴンゴロウ

鬼女ランダ＋邪　フンババ或更高级邪龙

结果：STR＋５、魔攻＋58、魔防＋38、继承魔法マハグラダイン

尸鬼ゾンビペインター＋外道シャドウ或グリーミーズ

结果：STR＋５、魔攻＋58、魔防＋38、继承魔法マハザンダイン



热作冲击波

文责/零羽

勇者30

ゆうしゃ さんじゅう

PSP
勇者30
RPG ●MMV●2009年5月28日 ●1~4人/4200日元●128KB

金钱就是时间，挑战30秒的无限可能性！！



角色介绍

名称： 勇者
年龄： 21岁
性别： 男
简介： 随心所欲的在世界各地流浪的马鹿旅行者……面对突然出现的、扬言要在30秒之后毁灭世界的魔王，手足无措的白痴国王临时做出了一个惊人的决定，将马鹿旅行者破格提升为勇者，然后让其顺理成章的去讨伐魔王……当然了，结果是明摆着的，面对强大的魔王，马鹿勇者毫无悬念的被魔王秒杀……就在马鹿勇者渐渐的失去了意识时，“万恶”的时之女神出现了……在与时之女神结为连理……不、是结下契约后，获得重生的（马鹿）勇者再次踏上了讨伐魔王、拯救世界的旅程。



名称： 王女
年龄： 14岁
性别： 女
简介： 关爱国民。更关爱父母的王女（即、公主）。某曰、身为国王的父亲突然得了不治之症，眼看生命垂危的父王大人即将挂掉，可爱的小王女决定前往危机四伏的野外为父亲寻找救命药草。于是，在骑士们的护卫下，小王女的冒险故事开始了。



名称： 魔王
年龄： 不明
性别： 男
简介： 自我意识极强、超级自恋的家伙。某日，他受到了魔力的照射，由此自身也获得了相同的魔力，成为了不老不死的魔王。为了解救遭受诅咒被变为蝙蝠（伞）的女友米雷尼雅

（ミレニア），魔王带着心爱的女友米雷尼雅一起，踏上了为她解除诅咒的旅程。



名称：骑士
年龄：16岁
性别：男
简介：誓死守护贤者的忠诚骑士。在自己的城堡受到了魔物的袭击时，为了坚守城堡而不幸送命后，被善良的贤者所搭救，由此开始追随在贤者左右。为了守护贤者，弱小的骑士只能以自己的身体为武器来阻挡强大的魔物。



名称：贤者
年龄：24岁
性别：女?
简介：使用还魂大法将白痴骑士救活的神秘人物。其真正的实力极为恐怖，即便是再强大的魔物，也承受不住她所吟唱的咒文。在最终战（勇者300的剧情）后，贤者的真实身份也得到了大公开。（原来她就是万恶的时之女神……）





六大模式简述



——勇者30模式——

十字键＝控制角色移动
○键＝调查、确认
□键＝使用道具
△键＝购入
×键＝加速（移动中使用）
L键+R键＝逃跑（战斗中）
START键＝打开菜单
SELECT键＝更换BGM

勇者30模式是30秒的超速RPG。既然是RPG游戏，那么流程也不会有什么改变……基本上仍然是以城内收集情报→城外练级+赚钱→回城买装备、吃东西（回复HP）以及孝敬女王大人（回复时间）→讨伐BOSS过关的流程进行的。与普通RPG游戏不同的是，勇者30模式里、出城后只有30秒的活动时间，时间一到、立即GAME OVER。由此，玩家们就必须抓紧时间，在这短短的30秒内、尽可能的来多做“事”。虽然说主人公有着时之女王……不、应该是时之女神这样的强大后台，但毕竟女王大人从来不做赔本买卖，想要时间倒退，还得要拿MONEY来换……所以，当玩家在一个30秒的期限内没有赚足孝敬女王大人的MONEY时，也就意味着GAME OVER了。

勇者30模式中一共有30章、每一章都会有特殊的剧情以及分支任务、每一章里主人公也都要讨伐掉一个魔王……按照上文所提过的“四部曲”来进行的话，基本可以保证很轻松的通关，但要想得到每一章中的特殊称号还是要花上一番功夫的……需要注意的是，从游戏中期开始，基本上要求玩家先解决一两个小谜题或是小任务后才能打开前往通往魔王城的通路，讨伐魔王。在这个过程中、也是对玩家是否能合理利用时间的一个考验。



——魔王30模式——

十字键＝控制角色移动
○键＝召唤力量型魔物
□键＝召唤射击型魔物
△键＝召唤速度型魔物
×键＝命令魔物突击



R键＝召唤4天王
START键＝打开菜单
SELECT键＝更换BGM

魔王30模式是即时制的SLG游戏。游戏中的敌人分为力量、速度、射击3种类型，而身为魔王的主人公则要使用强大的召唤魔法来呼出魔物、对付敌人。魔王可以召唤的魔物也同样分为力量、速度、射击这3类。由于本模式中的基本规则为力量→速度→射击→力量……所以，玩家要做的便是按照这个相克的规则来击倒敌人。

魔王30模式的核心，便是召唤系统了。魔王能够召唤的各类魔物也有着等级的划分、每类魔物的最高等级为LV6，等级越高，能力也就越强。在游戏中，会出现一个以魔王自身为中心的魔法阵，召唤出来的各类不同等级的魔物，就是根据魔法阵的大小来决定的。魔法阵越大、召唤出来的魔物的等级也就越高。需要注意一点，其中最低等级（即、LV1）的いしころボーヤ完全没有攻击能力，而且会很快消失，所以、能够具备攻击能力的魔物，实际上是从LV2开始算的。另外，当主人公受到攻击后魔法阵的上限会变小，即、能够召唤出的魔物的等级会降低，所以在战斗时，一定注意让主人公站在后方，命令魔物往前冲……

——王女30模式——

十字键＝控制角色移动
○键＝向右侧射击
□键＝向左侧射击
△键＝向上侧射击



×键＝向下侧射击
START键＝打开菜单
SELECT键＝更换BGM

王女30模式是个超高速的STG游戏。玩家要做的便是控制小公主前往野外为父王寻找救命草药……由于王城的大门会在游戏开始的30秒之后关上，所以玩家必须利用这短暂的30秒来完成任务，并顺利返回……

王女30模式的流程非常简单，只要一路加速、并且狂按射击键，尽可能的在拦路的魔物刚刚现身之时便将其击倒，而打不了的魔物则可以选择避之……只要在最短的时间内取到要找的XX道具，之后以最快的速度原路返回即可。需要注意的是，在行进过程中，尽量走“大路”，否则的话会降低前进速度。另外就是“红地毯”了，在主人公踏上红地毯的同时，时之女神会为主人公回复时间，而时间回复的同时呢、玩家也会看到屏幕左上角的金钱在急剧的减少……对于想要挑战的玩家，还是尽可能的无视红地毯的存在吧。最后简单的说一下系统方面，在屏幕左下有个“气力槽”，当玩家在自己没受到伤害的情况下，击倒魔物后该槽就会增加。当加满后主人公就会进入超高速模式……想挑战最速的玩家需要熟练掌握此系统。

——骑士30模式——

十字键＝控制角色移动
○键＝捡起、投掷道具（贴近贤者后为拉住贤者的手）
□键＝设置陷阱
△键＝呼唤贤者
×键＝加速
START键＝打开菜单
SELECT键＝更换BGM



骑士30模式的游戏方式最为简单，无论使用任何方法，只要耗过30秒就是胜利。但实际上，玩家在游戏的过程中就会感到，想要耗过着短短的30秒也不是那么容易地~首先，只有贤者在原地吟唱咒文时才计算时间，而在骑士拉着以及扛着

贤者逃跑时，时间是不计算的。另外，某些特殊怪物也会利用“特殊道具”来强制阻止贤者吟唱咒文。此时，需要先将它们彻底清除（这就需要花费不少的时间~），然后才能正式开始“倒计时”……需要注意的是，骑士在拉着贤者跑时会大量消费SP（气力？），当SP耗尽后则无法再使用加速跑。所以，在敌人还没有近距离接触到骑士的情况下，以及不是很危险的情况下，应该尽量节省着点SP，以便在危急时刻速逃……另外，在准备画面中提供的5种陷阱道具也都有各自的用处，根据不同的关卡来装备实用的陷阱后，就能大大降低该关的难度。

——勇者300模式——

此模式的出现条件为：勇者30、王女30、魔王30、骑士30这4个模式全部通关（完成度不计~）。简单的说，勇者300就是勇者30的强化版，在这个模式中，王女、魔王、骑士等人都会加入勇者的队伍中，共同讨伐最终BOSS。



在勇者300中，由于时之女神已经不再了，所以时间也就无法再回复了。玩家只能在限定的300秒内完成胜利条件或是GAME OVER。勇者300模式共分为了5个大板块，每个板块在60秒左右的时间后“自爆”……即，在隐藏的限定时间内没有通过该板块也会GAME OVER。按理来说，节省了回复时间用的金钱后，玩家应该有足够的金钱来换装备了，但实际上在勇者300中金钱却变得更加紧缺了……为此，在游戏初期购买了必要的装备后，中途的某些武器、防具之类的（尤其是铠甲、盾牌等防具）必须要无视。否则有很大的可能出现因新的强力武器、





防具买不起而导致GAME OVER的情况。还有，回复用的备用金一定要有，否则同样是……另外，在勇者300中，使用加速跑时是不会遇敌的，利用此项设定，在必要的时候可以用HP为代价来换取宝贵的时间（一般都是在上一板块的任务已完成，该前往下一板块时使用此方法）。

——勇者3模式——

本作游戏中的最终隐藏模式！超光速的RPG游戏~如标题所述，这个模式的可动时间只有极短的3秒钟。玩家要在这屈指可数的3秒钟内完成勇者30模式的流程……（PS一句，记得在勇者30模式中，打个怪都要在3秒钟以上的~）

勇者3模式虽说是RPG游戏，但需要玩家必须具备究极的反应能力，因为短短的3秒钟内，玩家要做击倒魔物+返回村子这两件事，而即便是只做一件事情，也是十分困难的。所以，唯一的方法便是将这两件事情合二为一……细心的玩家可以很快发现，在勇者前进3步之后必然遇敌，如果是在能够进入村子的范围内（即、村边上~）的话，就可以做到在击倒魔物后的同时，进入村子！而每个村子之间肯定不是只有3步的路程，



所以、3步以外的路程就需要使用无敌速逃大法了~（其实就是加速跑……）基本上，按照这种方法即可保证3秒内从一个村子成功移动到另一个村子~在经过数十次这样的反复之后（30次左右~），就可以去砍BOSS了。实际上，能够撑到此时，基本上也就宣告胜利了，（一路的加速，冲进去后直接就能秒掉BOSS……）当获得这最终的胜利后，时之女神会为玩家送上真挚的祝福，玩家也会获得真·勇者的称号。

勇者30称号一览

QUEST.01 勇者のたびだち

称号	条件
みちくさ	反复GAME OVER3次（超时3次）之后过关。
わすれもの	从地图右侧的船上取得草药后过关。

QUEST.02 大陆へのかけ桥

称号	条件
ギリギリ	在初期的30秒之内过关。
ライクわかめ	打到5只以上的ワッカム。

QUEST.03 どうくつと森

称号	条件
洞窟好き	通过洞窟后过关。
虫好き	不去拿苍蝇拍（虫たたき）直接过关。

QUEST.04 森の番人セシリア

称号	条件
もりまもり	击倒盗贼后过关。
断食	不在街中回复HP（但可以吃药草）。

QUEST.05A 魔の森をぬけて

称号	条件
ここうのたびびと	不雇佣狗狗，一个人过关。
さみしんぼ	雇佣狗狗后，不进入下个村庄，直接魔王城。

QUEST.05B どうくつをぬけて

称号	条件
ジイ样思い	将穿越洞窟时得到的长筒胶靴（ゴムながくつ）还给老爷爷。
グルメ	在开始后的村庄中吃3次食物（早、中、晚三个时间段各一次）。

QUEST.06A 勇气の山

称号	条件
ゴージャス	买下金の铠。（推荐去打怪鸟赚钱）
へたれ	主人公的LV15以上后过关。

QUEST.06B 海むこうの魔王城

称号	条件
ゲットバッカー	被海潮推回5回后过关。
海のはしゃ	击倒魔王城旁边的岛上栖息的5种魔物（海カメ?オバケさんご?キラーペリカン?クラゲ?海ピラニア）。

QUEST.07A むげんさばく

称号	条件
方向音痴	故意走错路被传送回去10以上。
バードハンター	击倒地图左下方小树林中栖息的怪鸟。

QUEST.07B あのころに

称号	条件
メガネっこ	开始后直奔森林，按照石碑上所写的，以上、下、左、右的顺序去左侧的森林，然后是右侧的两个森林以右、左、右、左的顺序去踩（让人回想起了XX游戏中的选30条命的操作~）。成功后洞窟出现，穿过洞窟来到新的村子，与其中的村娘对话。（注：上述的操作必须一口气做完，中途是不能回村的~）
セピアマスター	击倒セピアモンスター20只后过关。

QUEST.08 ほろぼされる村A

称号	条件
村をすくった	利用时之女神的时间回复机能，在村子遭雷击之前砍死魔王。
心やさしき	用药解救右下方帐篷里的人。

QUEST.08 海流をかえろB

称号	条件
カモねぎ	先吃完魔王城附近村子里的料理（共3次）后再击倒地图左上方洞窟中的敌人。

PSP+NDS能玩哪几代汉化FF?（1-8，除了6，还有若干外传）
男，15岁，新疆乌鲁木齐市幸福中学，QQ：649800823

金ピカ好き	在击倒左上方洞窟中的敌人后，买下地图右下方村子中贩卖的金色の盾
QUEST.09 美しき魔王	
おそろしき力	救出ミレニア前，冲进魔王城（LV30必须）。
カリスマ	买下村中贩卖的カリスマウィッグ后过关。
QUEST.10 さんぞくの谷	
さんぞくいちみ	让ドノバン加入后过关。
ゴーイングマイ	不击倒地图中央洞窟里的敌人，走上面的路线、击倒幽灵（需要买下灭幽灵的剑）过关。
QUEST.11 海と陸のわかれ道	
マジギリ	30秒以内过关。（建议装备ムシ叩き、只打ヘラクレス，除此之外都逃走……）
王者のツノ	装备ムシ叩き、击倒ヘラクレスオオカブト。
QUEST.12A ゆうひの勇者	
ほあんかん	买下类似保安官戴的那个帽子后过关。
ねおきドッキリ	在BOSS睡觉时攻击。（残余时间在15秒以上时，它就会睡觉）
QUEST.12B 海をこえて	
せつない	装备スイマーリング后去北方的洞窟入手小船。之后前往开始地点附近的村子与村里的大娘对话。
フルセット	收集全部的游泳装备（全3件）。
QUEST.13A シスターと　魔	
あまのじゃく	不借用修女（シスター）以及恶魔的力量过关。
コレクター	获得北方洞窟与南方塔中的道具后过关。
QUEST.13B 龙の島	
ケチんぼ	卖掉龙蛋，不买武器过关。
ノープラン	不卖龙蛋，还是不买武器过关。
QUEST.13C バトルオーシャン	
なみのりマスター	击倒中间洞窟的敌人后，踏遍全部的海域。
カイゾクの仲间	让海贼加入后过关。
QUEST.14A ミイラのさばく	
士ガイド	让ダイン加入后过关。
あわてんぼう	按错石碑与木乃伊（ミイラ）战斗。
QUEST.14BB ぎゃくしゅう魔王	
フォレストガード	令全部的沙漠变回森林（4个）。
アンラッキー	全部的森林都在最后击倒敌人。
QUEST.14C 小さな船たび	
タコキラー	中午时（残余时间在17秒左右的时候），乘船后遇到大章鱼，灭之。
船大好き	装备游泳圈后乘船（反复4回以上即可）。
QUEST.14D リザードマンの国	
トカゲ好き	解救王子后过关。
トカゲ嫌い	不解救王子过关。

QUEST.15A まわる魔王城	
城をとめし者	在森林中启动开关，停止魔王城的移动。
城をおいし者	不去停止魔王城的移动，直接过关。

QUEST.15B ふたご谷	
ウェストヒーロー	完成西方村子的全部任务。
イーストヒーロー	完成东边村子的全部任务。

QUEST.15C たそがれにさく花	
ナンパ	将沼泽里的花交给ナタリー（第一个村子）
コウハ	不去沼泽取花，直接过关。

QUEST.15D カイゾクの宝岛	
グルメ王	吃完早、中、晚3顿饭。
カイゾク王	得到キャプテンハット后过关。

QUEST.16A 魔のカベをこわせ	
ばくだん使い	破坏BOSS前面的墙壁。
たんけんか	全部洞窟制霸。

QUEST.16B こだいのいさん	
ざいほうゲッター	得到2个财宝后，从右侧进入村子右下方的洞穴。
ボムマスター	使用8次左右的炸弹。

QUEST.16C 雪国へ	
お人よし	解救地图右侧洞窟中的カレン。
れいてつ	不解救カレン，直接过关。

QUEST.17A せいはいと魔王	
名けいじ	去沼泽遇到3人，并将他们击倒。傍晚时、在右下方的船上再次击倒他们。
おしゃれさん	入手バンダナ，在傍晚前将3人全部击倒、之后再去船上将3人再次击倒。

QUEST.17B なだれとうげ	
なだれストッパー	击倒东北方洞窟中的2只イエティ。
パンイチ	被雪崩埋住一次。

QUEST.18 しろき大地	
ぎりのたびびと	不能击倒超过3只的怪物（BOSS也算一只~）。
モンスターキラー	击倒大量的怪物后过关。

QUEST.19 大平原の战い	
ギリタイム	30秒之内过关。
こどく	不让任何同伴加入，1个人过关。

QUEST.20 水门パニック	
トンネル大好き	穿过隧道（トンネル）10次以上。
ナンセンス	装备救生圈，去获得许可后，打开水门的开关。

QUEST.21A 巨大魔王あらわる	
ねこへびキラー	击倒地图东南方森林中的ねこへび。
みつぐクン	带着1500G以上的金钱过关。

交友 福建 陈烽
请问NDS想玩GB、GBA游戏怎么办？（GB找模拟器，GBA直接支持啊）
男，21岁，福建省长乐市，QQ：406559063

QUEST.21B もたざるモノ	
ロックブレイカー	完成10次以上的打工“敲石头”。
バトルマスター	完成10次以上的打工“怪物退治”。

QUEST.22 火の山をすすめ	
レスキュー	破坏两块岩石。
ふんか前	在喷火前过关。

QUEST.23A カメとせんにん	
じきせんにん	解救仙人的弟子后获得挑战仙人的权利，在练到LV40后击倒仙人。
どりょくがた	不解救仙人的弟子，直接过关。

QUEST.23B ゴーレムの谷	
アイテムゲッター	带着收到的同伴一起，返回获得ネジ的地方。
ウスノロゲッター	从西北方进入洞穴，获得ネジ后前往洞窟。

QUEST.24A ぬまと魔女	
ロマンス	在魔女加入后，去东侧的森林中回收魔杖。
うっかり	踩5回地图上有波纹的地方。

QUEST.24B お宝ランド	
ミミッコキラー	击倒全部的宝箱怪。
トレジャーハンター	入手全部的道具，并解救女财宝猎人。

QUEST.25A 孤岛の魔王城	
桥キラー	在桥被全部破坏之后过关。
桥が命	在桥被破坏之前过关。

QUEST.25B もうひとりの女神	
龙の力ぇし者	收集齐全部的8个强化装备后，击倒出现的隐藏BOSSニーデンベルグ。
神をこぇし者	不让任何同伴加入，1个人过关。

QUEST.26 大いなるつばさ	
LV命	LV30以上后过关。
咒いのクツ	得到デュエルグリーブ后过关（地图右下方洞窟）

QUEST.27 さらばアクドー	
シルバー好き	得到右下方小岛洞窟中的シルバーサリット。
ぶんしんキラー	击倒10个以上的魔王分身后过关。

QUEST.28 无限の武器魔王	
ソードコレクター	获得2件武器后过关。
ソードブレイカー	不获得武器直接过关。

QUEST.29　猡い扔抡	
真の勇者	不击倒不会动的僵尸（用L+R来拖延时间）。
うそつき	击倒不会动的僵尸。

QUEST.30 ラストバトル	
フルブレイブ	收集全部的ブレイブ装备。
ポータブル	得到ポータブル女神像后不要使用。

攻略研究



文责/零羽

梦幻骑士

PSP RPG

●ATLUS●2009年5月14日
●1人/5040日元●记忆容量928k

全角色使用心得

主人公



年龄：17岁

CV：无

角色简介：拥有着光明&黑暗、即拯救世界与毁灭世界这两个极端命运的少年……不过，无论是选择了善或是恶、他始终逃脱不了被使魔蒂比飞踢的命运……

装备武器：剑、枪、弓等

使用心得：作为本作游戏的主人公，此角色的各项能力成长值都非常的高（前提是在游戏初期的时候后一定要把各个事件都完成），无论是接近战还是原地放魔法，都样样精通……在配合各种不同的武器时，还能有特殊的战法。比如说，当主人公装备片手剑时，就可以利用短硬直的特点来使用“防御反击”的战法。尤其是一对一的面对强敌时此战法能够占到很大的便宜……下面就来具体的说一说各项武器的特色。

片手剑，此武器最大的特点是低攻击&低硬直。配合主人公攻击硬直短的特点，可以比较轻松的实现对敌人的二次攻击……这里的二次攻击不是指特技里的连续攻击，而是说，在相同的时间内，能够对目标攻击两次。虽然片手剑的攻击力不高，但两次攻击加在一起的伤害值也是很可观的。另外，配合偷盗、麻痹、石化之类特技的效果也是最强的，毕竟攻击的次数越多，成功率就越大嘛……

枪（比起利夏鲁的重枪来说，主人公使用的应该算是轻枪了），这个武器的特点是高攻击&高硬直。尤其实在接近战时，枪的“先制特性”会得到最大的体现。另外，从攻击范围上考虑的话，可以使用让殴雷斯或杰诺斯上前做肉盾，主人公站在后面放冷枪的战法。不过，枪在武器店中的更新速度不是很快，在游戏的中后期基本上就会被片手剑取代，所以，初期的时候还是推荐用一用的。

弓，特性上与枪类似，都是属于高攻击&高硬直的武器。由于此武器的射程非常远，在攻击力有保证的前提下，可以从超远距离直击魔法师系的敌人。主人公的较高攻击力加上弓的超远射程，这样的组合明显是要该角色成为队伍中的后方战力，但是考虑到主人公所拥有的高移动力、高防御、高体力等特点的话，让他也躲在后方显然是不划算的……所以，除了某些特殊场合外，尽量还是不推荐装备弓的。

特技方面，像主人公这种鬼畜型的……啊不、是全能型的角色，在技能分配上是最为令人头痛的了。所以，建议大家在一开始便考虑好要将主人公培养成哪种类型，而后再根据该类型所需的特技来进行强化。零羽在这里建议

大家优先习得クリティカル、咏唱速度缩短、硬直缩短、リジェネレート、盗む等特技（都是究极实用的哦~），其它的则可以根据个人爱好选择。

最后来说一说魔法方面。虽然主人公不能装备杖，但拥有较高魔攻与MP的主人公在魔法的使用方面也是数一数二的（虽然没法与露伊赛相比吧……）。从游戏初期便可以习得攻击、回复、辅助等各类的初级魔法。像回复系的キュア、ファイン、ヒーリング，辅助系的アタック、プロテクト、クイック，攻击系的マジックアロー、サンダー、ソウルフォース等魔法建议大家全部习得，尤其是在挑战斗技场的时候，这些魔法会派上极大的用场。除了上述的魔法之外，其他的魔法也可考虑习得，不过、毕竟主人公还是战士特性，升级时珍贵的技能点数还是应该优先分配给特技才对……当然了，从开始就想把主人公培养成鬼畜魔法师的人可以无视上文……

蒂比（ティピ）



年龄： 0岁（出生两个星期）

CV： 丰口 めぐみ

角色简介： 宫廷魔术师桑多拉制造的妖精型使魔，天生的乐天派外加脾气急躁、任性、但偶尔也有温柔的一面。当然了，ティピ给人最深刻的印象还是那超级宇宙无敌的小蒂比飞踢（ティピちゃんキック）了。由于使魔的寿命与身体是成“正比”的，所以蒂比的寿命也就只有1、2年的时间。这就注定使她成为了悲剧型的角色。

最后再PS一句~蒂比在游戏中一直与主人公形影不离（去温泉的时候除外~），活跃于游戏通篇之中。由于主人公的“无口”加上蒂比的“大活跃”，甚至给人一种蒂比才是真·主人公的感觉（无口男实际上只是个装饰）。

露伊赛（ルイセ）

年龄： 14岁　**CV：** 小松 里歌

角色介绍： 日全食出生的グロシアン。主人公的表妹，同时也是游戏中的女一号。完全符合身娇腰柔易推倒的萝莉特性……



装备武器： 杖、卡片（カード）

使用心得： 号称是最强グロ　シアン的露伊赛，与生俱来的强大魔力注定了她将成为最强魔法师系角色的命运。由于露伊赛的防御力与体力都非常的低，在战斗时还应该优先将其放置在安全的地点后，再开始放魔法。关于使用上来说，露伊赛是游戏中唯一一个可以无师自通的将全部魔法习得的人。游戏初期主要以回复魔法优先而后再用攻击魔法的策略，在眯夏等人加入后，就可以转成攻击魔法优先的战术了。

杖，露伊赛的标准装备。毕竟身为魔法师系角色，杖本身就应该是标配的……杖有着对MP、INT等项目的补正，但要说杖最大的特点，那就是拥有着对魔法范围上的强力补正，算上这项补正，露伊赛的魔法杀伤力能够再次大幅提升……

卡片，此武器是露伊赛的专用兵器。不过，从实用性上来看，明显不如杖好使。因为~~卡片的特性是在物攻，而对MP与INT的补正都非常低，另外就是比杖还要长的硬直（简直就是一砖块……）所以~~如果不是对此武器有偏爱的话，建议无视掉吧……顺便说明一下，在斗技场S级别下获胜的奖品中，可以得到一个フェアリーカード（妖精卡片），让露伊赛装备此武器、连续击倒敌人后，フェアリーカード就会进化成大天使のカード（大天使卡片），再继续击倒大量的敌人后，大天使のカード就会进化成プリンセスカード（公主卡片）。不过此过程将是非~常漫长地，非卡片控者，还请无视……

殴雷斯（ウォレス）

年龄： 36岁　**CV：** 玄田 哲章

角色介绍： 经验丰富、身经百战的佣兵。为了寻找失踪的队长贝鲁盖而踏上了漫长的旅程（说句题外话，贝鲁盖这老家伙很鬼畜~居然假装丧失记忆，躲在疗养所里泡MM……）。不幸的是在途中被主人公的兄弟们砍成了残废……之后、双目失明且失去了右手的殴雷斯为了报答主人公义母的恩德，加入了主人公的队伍



……

装备武器： 回旋手里剑、拳套

使用心得： 殴雷斯的体力、防御力很高、而MP却为0，可以说是个典型的重战士类型的角色。不过，殴雷斯与杰诺斯最大的不同，就是他可以使用远程武器……由于殴雷斯具有很强的钝足属性，所以远程武器的实用程度就显得比近战武器更高了（对付殴雷斯的天然钝足的最有效手段便是给他装个フェザーブーツ）。殴雷斯还有另外一个优势，他是游戏初期就可以习得“偷盗”特技的角色，如果主人公没有习得的话，那么他就能成为刷道具的主力了。

回旋手里剑，此武器射程远、威力强，但硬直时间也是相当的长……由于殴雷斯行动上的不方便，直接导致了原地投掷战术实用性的提升。另外，配置在队伍后方阵营的殴雷斯还可以随时保护露伊赛等弱势群体。

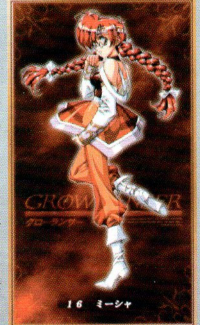
拳套，此武器最大的特点是硬直极短，这在全部武器中都是位于第一的（除了素手之外）。理论上应该是很好用的武器。但毕竟还是殴雷斯那钝足效果惹的祸，拳套那攻击范围过小的弱点得到了进一步的强化……尤其是与敌人距离很远的时候，有跑过去给一拳的功夫，都能原地扔两次回旋镖了……

眯夏（ミーシャ）

年龄： 15岁

CV： 丰岛 真千子

角色介绍： 天然呆型的眼镜妹。某些时候实在是白痴到死的程度……眯夏真实的身份是由魔法学院院长制造的一个人型使魔，目的则是为了监视露伊赛……本应也是一个命运残酷、不得好死的角色，但她却幸运的遇到了主人公，改变了她那悲惨的命运。



装备武器： 杖、锤子（ハンマー）

使用心得： 个人感觉眯夏的职业应该算是僧兵。她的HP、MP都比较高，物攻也可以，但魔攻相对就比较低了。如果是将眯夏作为魔法师来用的话，效果不是很好。但她却可以使用辅助系的魔法来给我方队员加各种能力的补正以及回复同伴们的体力。在给我方队员加完能力补正后，便可冲上前线了。

杖，与露伊赛的标配相同的武器……不过，即便眯夏装备了杖的话，她的魔法对敌人造成的伤害值仍然不是很可观……但如果不指望攻击系魔法的话，INT即便是略低一些也就不重要了……

锤子，接着上文来说，杖要无视了的话，剩下的武器就只有锤子了。锤子这个武器是纯物攻向的（此为废话……），虽然硬直时间比杖要长，但好在差距并不算大……另外，锤子的特殊补正为CT率增加（即、会心一击率），对于喜欢拼RP的玩家来说，锤子确实是很好的选择……

阿利欧斯特（アリオスト）



年龄： 25岁

CV： 三木 真一郎

角色介绍：年轻有为的秀才、性格温和、对研究十分认真的科学家。受到了村民们的一致好评（要是不上缴奖金的话，可能就是另一种评价了……）。不过呢~从他在某次温泉时的举动以及某个夜晚的行动来看……阿利欧斯特果然还是有很强鬼畜特性地。

装备武器： 片手剑、爆弹

使用心得： 阿利欧斯特的最大特点是INT很高，但MP很低。这就导致了他在大型战斗时经常出现“出力不足”的情况。尤其是某些关键时刻才发现MP用尽了，实在是……但要是将阿利欧斯特当做战士系角色来用的话，就会发现他实在是弱不禁风……不过，利用阿利欧斯特INT很高的特性，可以让其优先习得特技魔力アップ，以及催眠魔法スリープ。由此凭借较高的魔法成功率来获得意外的战果~

片手剑，与主人公的标配相同的武器。不过~对于阿利欧斯特这样的角色来说，装备此

武器的意义何在呢？本人的答案是~冲上去送死……

爆弹，无视掉只有装饰作用的片手剑、阿利欧斯特的武器就只剩这个了……但并不意味着爆弹也是无用的武器，正好相反、爆弹这个武器有着中距离的射程以及不低的攻击力外加不算太长的硬直时间，可以说实用性还是很强的。最重要的一点是，中距离的攻击方式可以有效的隐藏阿利欧斯特防御力不足的弱点。

卡莲（カレン）



年龄： 20岁

CV： 浅野 るり

角色介绍： 用声优浅野小姐的话说，卡莲是个温柔、贤惠、可爱的女孩，简直可以说是女性中的代表了。卡莲父亲贝鲁盖在她小的时候便神秘失踪（其实是假装丧失记忆、躲到保养所里去享受了~~）此后她便与哥哥杰诺斯一起相依为命。

卡莲在游戏中算是命运最坎坷的一位了。从最开始便被盗贼盯上，隔三差五的就要被XX一次……最后一次如果不是主人公费劲了力气，冒着延误军机的风险将她从地牢中抢回，那么她那悲惨的命运就彻底宣告结束了……

装备武器： 魔法瓶（カプセル）、注射器（インジェクター）

使用心得： 卡莲的各项能力值相对比较平衡。但也有着MP高INT低的缺德设定……（其实她跟阿利欧斯特正好是一对~~）所以，注定了卡莲要成为一名攻击系的角色……使用上与眯夏类似，先对我方人员加各种能力补正，然后在二线大活跃。

魔法瓶，卡莲的专用武器，之一。总共有4种属性，除了初期装备的雷属性之外，都需要玩家在游戏中自行寻找……此武器的射程很不错，且硬直时间也不算长，配合合理的属性后可以给与特定敌人强力的打击。在游戏的中前期、或者应该说成在拿到注射器之前，卡莲都可以依靠此武器活跃在战场之上。

注射器，首先，强调一点，此武器不是现实生活中的普通针管、而是巨大化后的注射器……此武器获得的条件还是比较困难的，要求主人公去斗技场S级的奖品里拿……而且想要获得最终版，还需要反复挑战4次。如果是单纯从武器性能上看，其实魔法瓶要比注射器更实用……不过呢~从趣味的角度来说，还是推荐大家试一试此武器的。注射器为近战用武器，最终版附加的石化属性非常强。

杰诺斯（ゼノス）



年龄： 25岁

CV： 远近 孝一

角色介绍： 卡莲的哥哥，小有名气的剑士。与妹妹一同在古兰西鲁（グランシル）町外的小木屋中过着幸福的生活……其猪突猛进的性格使其成为了游戏中的白痴一号……

装备武器： 大剑、战斧

使用心得： 杰诺斯与殴雷斯很相似，都是属于重战士类型的角色。冲在一线当肉盾是其最大的价值……与殴雷斯不同的是，杰诺斯没有远程攻击的武器，但他的移动速度却没比殴雷斯快多少……在一般的战斗时，杰诺斯就会显得很被动，除非是打迎击型战，可以靠他来撑门面，否则的话实用性真的不是很高（队伍中的板凳一号……）。另外，杰诺斯同样可以习得偷盗特技，在有时间、有空闲、想刷刷道具的时候，他还是可以小小的活跃一下的……

杰诺斯使用的武器特性比较相似，都是属于重型装备。虽说大剑对于重战士系的杰诺斯来说，就如同普通战士使用片手剑一样，但硬直还是……。战斧则是大剑的一个强化版，高攻击、高硬直、CT上升、命中下降……对于杰诺斯这种很难砍到敌人的角色，还是砍一下算一下吧……

朱利安（ジュリアン）

年龄： 17岁

CV： 手冢 ちはる

角色介绍： 品行端正、剑术一流、智勇双全、英姿飒爽的美女。朱利安出身于帝国名门之家，曾因一时的迷茫而失去了目标，在与主人公相遇后大彻大悟，通过不懈的努力最终实现了自己的梦想——成为了帝国最强骑士团インペリア

攻略研究



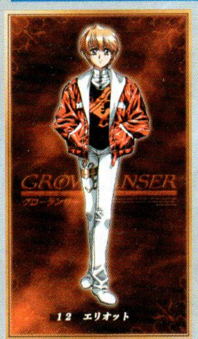
ルナイツ的一员。

装备武器：大剑、鞭子

使用心得：从能力的特性上看，朱利安跟主人公是属于同一个类型，都是全能型的人才。除了魔法方面不如主人公外，其它方面都要比主人公略胜一筹。比较可惜的是、如此强力的角色却只能在游戏末期才能加入，而且还有着比较苛刻的加入条件……

武器装备方面，朱利安使用的两类武器都很实用。配合朱利安高机动的特性、接近战用的大剑也发挥出了真正的价值（泪流满面的杰诺斯：没天理啊~），而且朱利安的专用武器、圣剑（エクスカリバー）还附加了HP回复的特技，令大剑的实用性大大提升。再来看鞭子，此武器不仅拥有攻击范围上的优势，而且攻击力与硬直上也一定的保障。

艾里欧特（エリオット）



年龄：14岁

CV：石村 知子

角色介绍：弱气特性、被盗贼们逼上绝路的落难少年，身上散发着贵族气质的艾里欧特的真实身份是帝国的王子。最终在主人公的一路护送下，艰难的完成了落难王子复仇记的剧本，成为了新的国王（皆大欢喜啊~）

装备武器：短剑、弓

使用心得：艾里欧特与阿利欧斯特类似，都是属于俊足型角色。而且，进、不能攻，退、守不住，魔法也是半吊子的艾里欧斯特却跑的比谁都快~~乍看起来是一废柴的艾里欧斯特，却能在战场上大活跃！在说明原因前，先来介绍一下他的武器，专用短剑（弓就不多说了，使用特性请大家参照主人公的武器介绍）。此武器攻击力低下、但相应的硬直时间也是超短，可以很轻易的给与敌人2连击甚至3连击。利用艾里欧斯特移动力上的优势，让其装备短剑后绕道前行，直接避开前锋，前往敌后方阵地去收拾魔法师系角色以及弓兵。而在装备弓的情况下，则可以进行远距离狙击，尤其是对付移动力低下的敌人时，射完就跑是个很无耻的战术……

利夏鲁（リシャ`ル）



年龄：14岁

CV：石村 知子

角色介绍：顶替了艾里欧斯特的帝国王子，同时也是帝国骑士团的老大。真实的身份为格贝鲁（ゲヴェル）所制造的艾里欧斯特的克隆体。在未受到格贝鲁控制时，还算是个深受国民爱戴的好国王……

装备武器：大剑、重枪

使用心得：利夏鲁作为帝国骑士团的NO.1，其综合实力是非常强的。除了移动速度不如朱利安外，其他能力都与她不相上下，而且物攻方面还要优越于朱利安。最强的便是他拥有着铁壁般的防御力，属于完全可以独当一面的角色。利夏鲁所使用的大剑与杰诺斯、朱利安等人是通用的，但相同的一把大剑换到了利夏鲁手中后，就真正变成了一把片手剑。即攻击硬直意外的短。而利夏鲁专用的重枪可谓是究极的武器。攻击力高、攻击范围远，且CT补正也很高。

阿梅利亚（アメリア）



年龄：19岁

CV：田村 ゆかり

角色介绍：终于说到PSP版里新追加的角色了~阿梅利亚也是本作中唯一能够加入主人公队伍的新角色（没有之一）。可爱的眼镜妹阿梅利亚，是个天然的路痴（自己坚决不承认），她以调查时空歪曲现象为理由潜入到魔法学院中卧底，一直与主人公处于若即若离的关系。最终还是倒戈相向投靠了主人公，并协助主人公打到了企图毁灭世界

的贾斯丁（ジャスティン）。

使用武器：弓、电击棒

使用心得：与利夏鲁相同，阿梅利亚也是新路线中的限定角色。其各项能力值虽然无法与主人公、利夏鲁等人相比，但也都属于中上等水平。无论是冲锋前线还是后方支援均可。阿梅利亚的专用武器、电击棒真的可以与卡莲的注射器有一拼了。（都拥有巨大化属性~~）此武器攻击力一般般、硬直较低，其最大的特性是属性+特技的补正，以及追加对敌人造成的硬直时间……另外，与主人公、艾里欧斯特等人的弓不同，阿梅利亚手中的弓，射程增加、硬直缩短，实用性大增。

全角色攻略事件

从游戏中期主人公应聘当差开始，每当完成国王交给的任务后，就可以获得相应天数的休假，每次的休假都可以在王都（ローザリア）、主人公的领地（随意起名）、保养所（ラシエル）、温泉街（コムスプリングス）、魔法学院等地随意选择。每一天的休假都分为三个时段，每次与一名角色对话或是发生事件后，就经过一个时段。（与路人对话不计时间）另外，需要注意的是，角色的攻略事件之间存在冲突关系，想要一次性完成全角色的事件是不可能的……顺便提一下，每次休假的天数并不是固定的，而是根据任务完成的情况来定，当某个任务中有NPC战死、或是耗时过长、或是剧情选项时的失误、或是放跑了应该灭掉的敌人等等，都会减少日后休假的天数。





ルイセ

1：休假1~3时，在王都ローザリア右侧与ルイセ对话，然后在黄昏（一天中的第三阶段）时回家后发生事件。

2：休假5前，进入王都ローザリア的家中后发生事件，然后出门右拐去水池边与ルイセ对话。

3：休假7前，去王都ローザリア最下方的

休假一览表

休假	时期	天数
1	レティシア姬的护卫任务完成后	2日
2	水晶矿山的调查任务完成后	3日
3	レティシア姬的救出任务&返回王都后的解救エリオット事件完成后	3日
4	与ランザック王国的同盟任务完成后	3日
5	瀑布深处的调查事件完成后	3日
6	护送アイリーン去魔法学院的任务完成后	3日
7	グローシアン遗迹深部的调查完成后	3日
8	在秘密研究所救出アイリーン后	3日
9	王都夺还战开始后将エリオット护送到ジュリアン处后	3日
10	在ジュリアン本阵遭受奇袭作战后	3日
11	讨伐リシャール王成功后	3日
12	秘石制御装置入手后（普通路线的最终休假）	2日
12	翼人族女王决定放弃本阵后（新路线的最终休假）	1日



宿屋门口发生事件。

4：休假7的第一天，去王都ローザリア的グッズ屋买ブローチ，然后返回家中交给ルイセ。

5：休假11前，在王都ローザリア与ルイセ对话发生事件。

6：休假11~12时，在王都ローザリア与ルイセ对话发生事件。

ミーシャ

1：休假3前，去魔法学院的图书馆与ミーシャ发生事件，然后去アリオスト的研究室前与ミーシャ对话。

2：休假4时，在魔法学院1F的学食附近发生事件。

3：休假5时，去魔法学院2F的教室发生事件。

4：休假8的第一天时，去魔法学院与ミーシャ对话发生事件。

5：休假9时，前往魔法学院的アリオスト研究室前与ミーシャ对话。

6：休假10时，前往魔法学院2F的教室发生事件。

7：休假11时，在魔法学院与ミーシャ对话发生事件。

カレン

1：休假3前，在保养所ラシェル与カレン对话。

2：休假5前，在保养所ラシェル与カレン对话。

3：休假7前，在保养所ラシェル与カレン对话。

4：休假10时，在保养所ラシェル与カレン对话。

5：休假12时，在保养所ラシェル与カレン对话。

ジュリアン

1：休假1时，在温泉街コムスプリングス发现ジュリアン。（无对话事件）

2：休假3时，在温泉街コムスプリングス的宿屋前与ジュリアン对话后，右行继续与ジュリアン对话发生事件。在得知ジュリアン为女性后选择“默っている”。

3：休假4时，在温泉街コムスプリングス的宿屋前与ジュリアン对话。

4：休假9时，前往ジュリアン的扎营地与她对话。

ウォレス

殴雷斯大叔虽然不属于攻略的对象，但游戏中的休假里还是提供了关于他的特殊事件。在每次休假的时候，前往温泉街コムスプリングス的宿屋泡温泉，便能与大叔聊天，听他讲述自己的平生经历……另外，与大叔一起泡温泉的话，时间消费为2个时段。

アリオスト

1：休假8之前，前往魔法学院的アリオスト研究室与其对话。

2：休假8的第一天，前往魔法学院的アリオスト研究室与其对话。

エリオット

1：休假4时，在王都ローザリア的东门附近与エリオット对话。

2：休假6时，在王都ローザリア看到エリオット后发生事件。

3：エリオット在队的休假时，去主人公的领地，带他去剧场后发生事件。



ゼノス

1：休假2时，在王都ローザリア的东门与ゼノス对话发生剧情。

2：休假12时，去保养所ラシェル，看到ゼ

ノス后发生事件。

アメリア

1：从休假1开始，一直到休假11时，在魔法学院3F的教室中与アメリア对话。

2：新路线的休假12时，在魔法学院3F的教室中与アメリア对话后前往图书室发生剧情。

注：想要选择アメリア、メルフィ、リシャール3人其中之一的玩家，必须要走新路线才能迎来她或他的告白事件。

メルフィ

1：在完成了修复メルフィ手链的事件后，休假6时，前往保养所ラシェル的宿屋旁与メルフィ对话。

2：休假7时，在保养所ラシェル的宿屋旁与メルフィ对话。



3：休假8时，在保养所ラシェル的宿屋旁与メルフィ对话。



リシャール

在休假12时，前往温泉街コムスプリングス的最右侧发生剧情。

新路线的流程

本作虽然为复刻版的游戏，但很有诚意的加入了一条全新的结局路线，令以前玩过PS版的老玩家也能有新鲜的感觉。此次加入的新路线的进入条件穿插在了游戏的流程之中，某些必须发生的事件很可能由于一时的疏忽而错过，为此零羽特将新路线的进入流程总结如下。

1：前往フェザーランド前、在王都ローザリア与アメリア初会。剧情对话选择时需要注意如实回答，并且给她留点面子。（有一个选项的位置是反相的……）

2：前往魔法学院调查フェザリアン的特性时，在1F电梯处与アメリア相遇后发生事件，同样需要如实回答。

3：前往5层的重要图书室后发现アメリア，与其对话。

4：护送レティシア姬的任务中，前往グランシル东南方的小树林，与メルフィ初会。剧情过后发生战斗。击退盗贼后与メルフィ&ジャスティン对话。

5：休假2时，前往魔法学院发生アメリア&メルフィ的事件。



6：休假结束出城后遇到ダニー・グレイス发生剧情。

7：前往グランシル发生剧情。

8：前往与メルフィ初会的小树林发生剧情。

9：护送アイリーン去魔法学院的任务时，前往保养所ラシェル后，遇到ジャスティン，发生剧情。

10：去グランシル的道具店买手链的备用品。

11：再次前往前往与メルフィ初会的小树林发生剧情。

12：带着アイリーン去魔法学院时，在教学楼门口与アメリア对话。

13：在遇到主人公的假冒弟弟ラルフ的事件后，出宿屋向西遇到ジャスティン发生剧情。

14：调查アイリーン等人失踪的事件时，在魔法学院的入口处与ジャスティン对话。

15：去サンドラ的研究塔得到マジックジャマー后，返回魔法学院的屋顶与アメリア对话。

16：在エリオット加入后，前往ランザック城时，在城外遇到ジャスティン发生剧情。

17：与ジュリアン在洞窟密会的事件结束后，前往ランザック城，在道具屋前与ジャスティン对话。

18：最后一次前往与メルフィ初会的小树林发生剧情。选择将パワーストーン交给她后即可在击倒ゲヴェル后进入新路线。如果是选择了不给，也同样会进入普通路线。

斗技场资料一览	
级别	ジュニア
参赛金	500エルム
对战对手	スペクター（LV：12）、インプ（LV：8）、盗贼（LV：10）
优胜奖品	750エルム、メイジスタッフ、スタデッドレザー
级别	ビギナー
参赛金	1000エルム
对战对手	盗贼（LV：14）、リザードマン（LV：13）、ウィル・オー・ウィスプ（LV：12）
优胜奖品	1300エルム、ボウガン、バトルジャケット
级别	ノーマル
参赛金	2500エルム
对战对手	ヘルハウンド（LV：16）、ガーゴイル（LV：16）、プラント（LV：17）、轻兵士（LV：17）
优胜奖品	3200エルム、クロスボウ、ハイドロゲン
级别	グレート
参赛金	5000エルム
对战对手	僧侣（LV：20）、バイド（LV：19）、スピリット（LV：20）、ミュータントゲル（LV：20）
优胜奖品	6000エルム、ブラッディクロス、神圣のルーン
级别	チャンピオン
参赛金	8000エルム
对战对手	魔术师（LV：26）、翼龙（LV：25）、オーガー（LV：23）、アイアンゴーレム（LV：26）
优胜奖品	9300エルム、破魔の拳、圣母の首饰り
级别	ヒーロー
参赛金	12000エルム
对战对手	リザードマンロード（LV：30）、ユングβ（LV：32）、ユングα（LV：32）、僧侣（LV：35）
优胜奖品	13500エルム、フランベルジュ、ブレストプレート
级别	エクセレント
参赛金	18000エルム
对战对手	弓兵（LV：37）、オルトロス（LV：32）、ワイバーン（LV：36）
优胜奖品	20000エルム、バトルアックス、チェーンウィップ
级别	レジェンド
参赛金	23000エルム
对战对手	大鹫（LV：36）、僧兵（LV：38）、レッサーデーモン（LV：38）、スケルトンナイト（LV：38）
优胜奖品	25500エルム、妖魔刀、ニュートラライズ
级别	マスターBランク

交友 天津 董昊翔
谁推荐一个PATAPON打假面军的队伍，急用。（1还是2啊？）
男，14岁，天津工业大学家属院

参赛金	28000エルム
对战对手	ウェーバー将军（LV：38）、女剑士（LV：39）、魔术师（LV：41）、ゲーヴ（LV：45）
优胜奖品	31000エルム、シャドーブレイド、漆黑の铠

级别	マスターAランク
参赛金	33000エルム
对战对手	枪兵（LV：39）、レイス（LV：50）、重战士（LV：43）、将军（LV：40）
优胜奖品	36500エルム、暗黑の战斧、デュエルガード

级别	マスターAAランク
参赛金	39000エルム
对战对手	上级兵（LV：52）、ジャイアント（LV：53）、斧兵（LV：50）、枪兵（LV：48）
优胜奖品	43000エルム、オーラプレート、ペガサスの翼

级别	マスターAAAランク
参赛金	45000エルム
对战对手	上级兵（LV：55）、上级兵（LV：54）、上级兵（LV：56）、ミスリルゴーレム（LV：54）
优胜奖品	49500エルム、グラム、ヘルブリンディ

级别	マスターSランク
参赛金	50000エルム
对战对手	オスカー（LV：58）、ライエル（LV：72）、リシャール（LV：75）、アークデーモン（LV：55）
优胜奖品	55000エルム、フエアリーカード、修罗の拳、インジェクター（祝福の钟）、エンジェルリング、苦行者の首饰り

注：インジェクター强化4回后，鬼畜级的消费道具祝福の钟上架……

攻略研究





高达VS高达

PSP ACT ●BANDAI●2008年11月20日 ●1~4人/5040日元●容量未定

GVG的2v2是这个游戏的精髓，虽然从盟区现在来看很多在玩2v2的，但是还是有一些玩家只在玩1v1。其实1v1的平衡性很差，想赢的话很多机体都能被用的很赖，但是由于2v2是两个人，就没那么简单了，虽然同样缺乏一些平衡性，但没有1v1那么严重。在2v2中没法做到1v1里那样打法细腻，所以就要以配合和意识为优先了。当然，个人实力是一定要有的，因为一些打法战术都是建立在拥有一定实力的基础上。下面我们就详细说一说在这个游戏2v2中要注意的一些要点。当然本文主要为了照顾新手水平的玩家，本人水平也有限，高手们不妨过目一下给挑点问题吧。下面先介绍一些基础的东西。



锁定范围

锁定范围标识一共有3种，从远到近，分别是绿锁、红锁、格斗锁，另外还有一个是黄锁。绿锁是最远的，对方在绿锁范围行动时，射击武器打过去是没有诱导的；其次是红锁，在红锁范围内，射击武器是有一定诱导的，另外一些有拔刀动作的机体，在红锁内要先按格斗拔刀，然后才能出格斗技；格斗锁顾名思义，在这个锁定内，不需要先做拔刀动作再攻击，而且格



斗锁定内的格斗诱导也很强。一些性能较强的格斗，诱导可以在格斗锁定之外的范围。黄锁是强制倒地的时候出现的，也就是对方受身无效，但是我方追击也无效。

机体的红锁范围稍有些差别，比如钢坦克的红锁范围就很长，但是同为射击型机体的脉冲高达，红锁范围就比较短。无论长短，都有各自的优势，拿EXIA为例，EXIA的红锁比较短，但是由于这个原因，对方在红锁外的时候就没有诱导了，而EXIA那个副射击的踩踏，反而因为不会自动追对方，而成为一个优秀的移动技。V2的光之翼虽然也有移动技的效果，由于红锁长，如果不拉高空出绿锁用，就会自动追向对手。但是同样是由于红锁长，光枪以及AB装的主炮打起来就准很多。

所以，大家在了解机体性能的时候，不光要了解武器性能，还要了解锁定范围，这样在武器的使用上才会更灵活。

根性补正

机体在红血的时候会有根性补正，一般机体的攻击补正是16%，神高达和尊者高达的明镜止水是40%。不仅攻击有补正，防御也是有补正的，一般机体为5%，沙扎比的防御补正为

7%，卡碧尼MK2为4%。

机体的攻击力补正除了根性补正外，还有一个剩余战力补正，这个补正是指在剩最后一命的时候,并且发动根性补正时,提升攻击力。一般机体能提升到35%，而神高达和尊者高达可以提升到62%，这个数值提升不是在之前根性补正上再叠加，而是已经包含了根性补正的效果。而根性补正这个系统，在自己没血的时候，有时会成为逆转战局的关键。比如像X的月光炮,通常伤害是405，但是如果发动了最高的补正效果后，可以打到540伤害，完全可以成为大逆转武器，当然，并不是推荐使用……

除了一般的根性补正之外，部分机体的部分武器还存在特殊补正效果。圣盾的自爆就是这种武器，圣盾的自爆平时伤害是464，而且就算你发动了根性补正，自爆伤害还是464。只有在剩余2000战力的时候，圣盾自爆有了特殊补正，抓住之后自爆直接伤害到达550，如果抓住了格斗3次再自爆可以达到595的伤害，满血的脉冲直接挂掉。剩余2000战力时候，不用像发动剩余战力补正那样要等红血，满血自爆也会得到这个补正的。





摆脱STEP与抓STEP

目前大概还有不少玩家处于不停用STEP移动的状态吧（简称9S），本人并不是鄙视，只是想说这样的移动方式没有攻击效率，在2v2里很难混的。一般9S的射击通常都缺乏准确性，因为射角的问题，而且还很容易飘枪。格斗方面通常是不会先手出格，都是等别人格斗空了，或者出大漏洞的时候再出。由于这一作里STEP的性能还是偏强，所以在1V1里成为了很多人讨厌的对象，甚至直接开骂。但是放在2v2里，打9S却是比较简单，自己有能抓STEP硬直的能力可以随便用格斗抓两下，如果自己不具备抓STEP硬直的能力，可以和队友一起做一个L型的阵形来围攻，L的两条线是你和队友的攻击路线，比如队友从一点攻击，对方STEP，这时你在另外一点攻击，就可以抓到了。不过一般情况下，由于9S的攻击效率低，可能会被放置不理。



虽然这作STEP厉害，特别是陆战、重装、GP02这类机体，STEP性能更强，但是9S还是弊大于利的。我个人认为,想快速摆脱9S,打1V1是不行的,由于1V1里只有一个攻击目标，9S回避这些还是没问题的,由于2v2里的弹幕流弹比较多,指靠在一个平面内STEP是行不通的。想减少被弹率就要加上空飞、下降、BD、飞行等移动方式一起来回避。特别是在2v2里，被两人双锁攻击的时候，复合移动的操作显得更为重要。加上这一作的视角，滞空显得更为重要了，槽的控制多练习下就可以了。各位还在处于9S的玩家，多打2v2，尽快摆脱吧，摆脱之后会发现又多出了不少打法，那样才更有意思。

2v2中的格斗

在1v1中格斗是主要的输出手段，这点在2v2中虽然有所削减，但是格斗仍然是主要输出手段。在2v2时格斗的选择主要有两点，一个是选择防被中断性能好的，再有一个就是选择连技简单的。多数机体选择这两点有时一个共同的缺点，就是会导致伤害的下降。

防中断性能好的格斗：主要体现在格斗时的移动范围比较大，比如像EXIA的BD格，虽然伤害有所下降，但是甩诱导的能力很强，中途不容易中断，比起格斗中被打到不但自己格斗打不全，而且还要挨打，伤害降低点可是太值了。再有就是像神高达格斗中的前派生（迅速

一刀斩过去），在格斗中也是大移动的效果，防中断性能也很好，在乱战的时候优先选择这一类。

连技简单的格斗：基于上面提到的一点，由于部分机体的格斗没有什么移动特别大的效果，在格斗的选用时就少了一种选择。所以在这种情况下，乱战中选择格斗尽量选择打起来简洁的，不要用格斗时间较长的，否则被别人抓漏的几率会变大。另外一点就是不要选择连技过长的格斗，比如强袭的换装连，虽然能提升伤害，但是由于连技过长，中间被中断的几率很大。特别是连续技的最后几下基本上不会有什么伤害了，还不如直接打倒对手继续牵制或者去打另外一个对手。无论是从效率还是安全角度上来说都很不划算。这类格斗在2v2中尽量不用。



2v2中的射击

2v2中的射击主要以抓落地，抓漏和拉距离牵制攻击为主。但是不要只盯着一个人用枪打，多切换锁定看哪边有机会就攻击，这样无论是抓落地还是抓漏，攻击效率都会高一些，当然这些是对于新人来讲。2v2中弹仓管理是很重要的，除了部分可以手动上弹，回弹方便的。一般的光枪武器不要随便就乱发，比如敌人还在很远的红锁范围，或者绿锁范围，没有什么大的硬值漏洞，这时打过去的枪多数为废枪，也就是没有必要攻击，即便是对方没有锁定你，只要看屏幕上的提示都可以闪掉，所以在2v2的时候一定要减少废枪的出现。





另外，在2v2中要尽量减少飘枪的出现，飘枪是一个比较大的硬直，很容易被抓，平时移动的时候尽量根据机体射角来用BD和STEP调整好射击角度，即便不用射击，也要养成这种习惯，就能减少飘枪的出现，也能提升生存能力。

BOOST槽的控制

2v2中槽的控制也是很关键的，控好槽能有效帮你回避，在空中多做一些动作。2v2里有经验的玩家，只要是看到对方有要落地的迹象，就不会放过这个机会，所以，在落地之前一般要留一点槽，用于落地前的回避。平时在空中滞空的时候可能会觉得消耗槽比较多，1v1里滞空，由于是一个人瞄你，一条槽在空中做好多动作都可以。但是2v2时候就要注意这一点了，有时可能是两个人瞄你空中动作或者抓你落地，就需要减少一些没有必要的动作。我个人习惯是留大概1/4的槽，就准备赶紧落地了，这样就算两个人瞄我，落地前做的回避动作也基本足够了。平时滞空的时候，可以用一些不耗槽或者消耗少有移动效果的格斗技来进行移动，或者回避。比如在绿锁状态时候，V2的光之翼，注意一定是绿锁时候，红锁了就会朝目标而去。

此外，在空中滞空的时候，可以轻点跳键在空中飘一下，也可以增加滞空时间，同时消耗还比较少，再有就是运用不消耗槽的滞空技，比如扎古改的特格起爆。

控槽是既基础又关键的技巧，一定要学会慢慢掌握他。

2v2中战力槽计算

战力槽这个游戏2v2中最主要的系统，可以说机体和战术上的配合都是以这个为前提的。下面说一说各种战力组合的基本思路。

1000+1000：两个1000组合的时候，根本不用考虑COST OVER，只要各尽其职就行。

1000+2000：这两个组合的时候，一般是

2000机落一次，1000机落两次以内，保证2000最后一命不会COST OVER，然后1000机在最后2000战力中可以落一次，不利的时候2000机最后一命的时候稍微缩一点，让1000用倒数第二命做些输出。



1000+3000：除了一些特别打法，让1000机5落，3000机保证不落之外，一般1000机要等3000先落之后再落。这样3000下来之后满血，1000同样可以落两次。但这种组合对1000机的操作要求较高。

2000+2000：这个组合基本上保证一人落一次，然后全都满血下来就行了，可以说是最稳定的组合。

2000+3000：不安定的组合之一，无论谁先落都会造成COST OVER，所以一定要根据机体还有打法来选择好谁优先保命。比如神高达作为3000机的时候，无庸置疑就是神先落。

3000+3000：不安定的组合之二，除了水平和机体性能都是压倒性的胜出，可以一起在前面打。不然一般情况需要一个冲在前面输出，并且争取先落，后面的用存命打法，等先落的第二机下来时，自己也没废多少，然后两个人可以一起组织进攻。相当于一共3命，如果出现一个刚落，另一个也马上就要落了，那就悲剧了。

战斗中要经常换锁

在2v2中换锁是一个非常重要的操作，对你随时掌握战场上的情况有很大帮助。有些玩家打惯了1v1，在2v2中没有换锁意识，几乎是从头到尾盯着一个人打。这样打既不会给对手造成威胁，也不能支援队友，非常没效率。所以在2v2中，经常换锁是很重要的，既可以随时观察对手动向，可以防备对手袭击，同时还能攻击没防备的对手，也可以支援队友。经常换锁是配合的一种体现。但是部分人总觉得真打起来时候，没什么太多机会换锁，其实有几个换锁的常用时机。



第一是给对方打倒的时候，给对方打成黄锁的时候，可以安全的切换锁定。给对方只是击飞，还是红锁范围的时候，也可以换锁，但是要注意角度。如果另一个对手和你目前锁定的对手角度大的时候，这时不推荐换，角度大的时候换锁的时间略长一些，自己还会感到视线混乱，相反角度小的时候换就比适合了。

第二是自己倒地时换锁，利用倒地躺在地上的时间，可以随便换锁看，以便自己考虑下一步的行动。

第三是自己的确定连段中，比如在较长的格斗连段中，自己换锁看一眼，另外一方，如果有攻击过来，可以考虑用派生或连技来随时解除。



第四是同伴打信号的时候，一般情况，同伴打信号除了报血量，也有遇到其他状况的时候，比如被抓住自爆的时候。所以同伴打信号过来的时候，一定要抽时间看一眼那边发生什么了。

最后要说的是，平时没和对手交战的时候也要换一换，当然太过频繁换锁也不好，自己这边如果和对手交战，也需要稳住战斗节奏，找机会再换。

通信和雷达

通信和雷达也是对战中经常用到的功能。雷达上可以看到队友和对手的位置，超出雷达范围的时候会显示大致方位，对自己走位有很大帮助，由于对方两人可以靠切锁来找位置，用雷达找队友位置也是很必要的。



在2v2里，通信的用处可以说是最大了，通信的内容虽然基本上都是向队友报告血量，但是也有着让队友注意一下自己的用途。比如自己被一些束缚时间长的攻击打中时，或者被格斗连技打中的时候，都可以向队友打个信号。如果队友切锁过来，或许就能救到你。还有被圣盾抓到自爆的时候，也可以给队友发个信号，让队友帮着救一下。再有就是要发核弹的时候，也可以提前通知。

总的来说，通信功能要靠平时的配合和了解才能发挥出来功效，比如经常配合的两个人会商量信号怎么打，以及会根据战斗的进程来判断信号的意义。比如信号内容同样是报告血量，战斗初期可能是要求先落，或者是自己被打了。而到战斗后期就可能就是告诉队友“我没血了，我要跑了”。这些还是请大家多多磨合吧。

2V2的打法

有人认为，2v2里意识大于技术，这么说虽然没错，但是同样记住一点，如果没有技术，再好的战术也无法实现出来。下面就随便聊聊简单的战术配合吧。（战力槽相关请看前面介绍。）

配合方面，一般情况下支援机要保证在主攻的附近，帮助辅助进攻，或者是牵制另外一个对手，看到同伴被格斗了还要帮助断对方格斗。如果同伴有些攻击连段无法把对手直接打倒的话（就是可以受身），还可以抽出时间帮队友给对手追个DOWN。基本就是自己多看队



友的情况来判断如何攻击。相对队友，自己要偏向保命，一旦发现自己队友没血了，要及时撤出战斗区域，避免自己队友刚落了之后，在短时间内被对方两人围攻。撤出之后和新落下的队友来组织重新进攻。平时的时候多用通信功能来报告血量和战场状况。在到后期的时候，血少的一方进行逃跑，视情况进行辅助攻击，血多的一方负责进攻，但也不要太猛。最好是能边辅助同伴逃跑，边进行攻击，在自己技术不行的时候，这样可以保证队友逃跑，还能尽量避免自己被两个对手围攻。

攻击手段方面，在后期的时候，如果我方较为占优势，对方的一人在逃跑。如果对方的机体不太适合逃跑，加上技术不行，可以考虑去追。但是如果相反，则是以围攻另外一个对手为主。

如果是和游击型的机体配合，另外的队友一定要有一定的技术，至少是能面对对方两人围攻保持不乱的心理素质。而游击型的机体，也不是说只是到处乱跑自己存活，要有一定攻击效率，要让对方对你能有一些警惕。不然你做的就不是游击，而是让对方无视你来围攻你队友了。



2V2的支援

在平时玩的时候，感觉一些玩了一阵的玩家觉得支援就是换个锁定打一枪过去，或者打个格斗过去，这是大错，或者说这是不负责任的支援。比如你队友格斗你这时非冲他格斗的对方打过去一枪，但是经常就是你打完了这一枪，对方可能没中枪，但是因为格斗时候发生位移，你队友却中枪了。结果本来是你队友有利，在格别人，被中断后，变成对方有利了，能反格你队友一套。而你也许还会被另外一个人攻击。当然，光枪还是好一点的情况，要是你格斗过去，对方另外一人就有了很大可乘之机了。一般这种时候，对方会另外一个人会干扰你队友格斗，而你看到你队友处于有利状态或者正在

交友 上海 钱伟 杂志每期都很精彩，就是有些晚，错字有些多。
男，26，上海市黄浦区

打着对方，就应该迎击另一个，这才是对队友的最大支援。

再有一个就是平时有救机功能的援护，要看情况使用。由于不少玩家打1v1比较多，经常用一些在2v2中支援效果好的援护进行主攻或者压制。但是到了2v2里已经成习惯了。特别是像EXIA这种用的人比较多的机体，经常会发生自己援护全都用在和别人正面对决上了，自己没有援护时候，想要救机觉得很无力。



2V2的走位

2v2中走位也是比较重要的，一般的走位注意以下几点，就能稍微有些效果。作为在前面战斗的，位置最好是能稍微切换一下锁定就能看到对方另外一个人，也就是换锁角度不要太大，再有就是不要被夹在对方两个人之间，既不利换锁攻击，又不利回避。支援型的机体不要让对方脱离开自己的红锁范围，不然队友被攻击的时候会有救机无力的情况，但是还有一点是，自己也不要冲得靠前，万一队友盯不住的时候，还要方便自己撤出战斗区域。游击偷袭型的机体，自己不要跑得离队友太远，既要偷袭，也要给队友相应支援。

关于其他方面

在2v2里，功利心我认为是最不能有的，有时会因为要贪击坠数去和队友抢目标，发生误伤，然后被对方攻击。或者是队友和对方都贫血了，自己贪心导致队友送命，最后导致整场战斗的失败，这种心态一定要克制住。2v2讲究的是配合，不是某一个人的个人秀，也不是看击坠，两人相互配合用战术来取得正常战斗的胜利才是最根本的。

有人很在意自己的出击场次和击坠数之间的比例，其实这也是没必要的，一般打2v2多的平均一场里就2机上下，0击坠的情况也非常多见。击坠数比例并不能代表什么，比如找一个经常打1V1的，击坠数比例方面相对较高，但技术上却不一定好，而且1V1打多的人，普遍到2v2里都缺乏意识，就算有技术，但是意识缺乏也不会厉害的。所以，大家把这个看得淡些吧，技术和配合的好坏，明眼人一下就能看出来，比看名片可强多了。

文/翔武









真实系的非“真实”设定

在机战游戏的玩家之中，经常会出现“XX机体是超级系？还是真实系？”这样的提问，而此类问题的讨论结果，基本也都是各执一词，最终演变成一场口水仗……究其原因，真实系与超级系都是机器人，二者也算是“近亲”，想要非常明确的区分，实属不易。

其实，超级系与真实系这二者间的“对立”，主要还是在《机战》系列游戏中产生的。毕竟，玩家们是在这个以《机动战士高达》系列为首的真实系作品与《魔神Z》、《盖塔机器人》为首的超级系作品组成的游戏中，才切实的感受到了超级系与真实系这二者的实质区别……

写这篇特别策划的目的、并没有打算去验证某某参战作品到底该属于真实系还是超级系，只是想将一些真实系作品中出现的“超级系要素”罗列出来。同时，本人也不想再次引起机战犯们的口水大战，只希望各位能抱着娱乐的心态来看，一笑了之吧。

界限突破！真实系的超级机器人！

在开始正文前，首先来大致的解释一下什么是Super robot。简单的说，超级机器人就是SF系动画中对“特殊人型机动兵器”的一种称呼。而近代的某些动画作品中（如《机战OG》），也有将超级机器人直接简称为“特机”的。

（注：SF的全称为Science Fiction，即、科幻题材的意思）

在早期的动画作品中（上个世纪的六、七十年代），超级机器人通常都是以“正义的化身”之类的形象出现的，“面对强大的邪恶势力，英勇的挺身而出，凭借不屈的斗志，最终战胜强敌”。这、就是超级机器人。

随着时间的推移，对于超级机器人这个概念又有了新的定义。即，刚才说到的“特殊人型机动兵器”。不过，在机器人动画逐步的发展壮大之后，特别是从诞生了“真实系机器人”（real robot）这个概念开始，超级机器人的概念又逐渐模糊化了……

由于real robot原则上指的是拥有人型或者说是拥有生物形态的大型机动兵器。这与Super robot的特殊人型机动兵器这一概念有很大的重合感……另外，原本机器人动画就是属于SF向的，而real所指的“真实”（即、有现实存在感的概念），也不过只是相对接近现实的设定。也可以理解为建立在现实理论、科学基础上的设定。（相对的Super系则是伪科学的设定。）

下面将机器人动画中超级系所拥有的“特殊属性”总结归纳如下。

1.装甲材质（也包括骨架），采用的是未知的物质。

2.机体的动力源，采用的是未知的能源。

3.全高在20m以上（此数值为下限~补充：3、50m算是正常……）。

4.拥有超越现有兵器的战斗力（攻击力与防御力等），能够与现有兵器根本无法对抗的敌人战斗（并且还要强于此类敌人）。

5.是唯一能够与敌人对抗的兵器。一旦被破坏，即代表着该阵营失去了反抗的能力……

6.搭载了特有的强力武装。并且，机师会在使用武器时，大声的喊出武器的名称或是某些热血的台词。

7.搭载了通过机师所拥有的特殊能力才能引发的强力装置，发动后机体会有本质性的变化（整体性能呈几何倍数的强化或是可以使用封印的武器之类的）。

8.操作极为困难，不是一般人能够驾驶的。或者、是需要多名机师同时来操作的。（补充：机师通常为被机体AI选中的人，或是与机体制造者相关的人等等……）

9.机师为普通的平民，原本与机体没有任何关系。另外，机体也与军方或政府机构无关，而是由私立的研究所、开发组织来制造的。

10.机体搭载了高级人工智能（高级AI），当机师不在的情况下也能做出基本的行动。

11.不仅身体框架是人型，头部也与人脸相近（甚至还能做出张嘴等动作）。

12.因机体采用了古代、异世界的超技术等各种原因无法被量产。（即便是被量产了，量产型的机体能力也远远无法与主人公的原型机相比。）

接下来、开始正文，让我们看看真实系的动画作品中，都有哪些机体符合上述的特殊属性呢？



机动武斗传G高达

《机动武斗传G高达》这部作品在真实系的代表作、《机动战士高达》系列中也算是属于比较另类的一部了。从《G》的题材上来看，它就已经注定是一部热血型的作品了。

《G》讲述了F.C.历60年时，各个卫星国家之间为了争夺霸主权而召开了新一届、即，第13届高达格斗大会，故事的主人公多蒙·卡修则作为新·日本的代表，前往地球参加比赛。但他的真正目的，却是寻找背叛祖国、夺走终极高达（恶魔高达）的哥哥、京二·卡修……

（注：F.C.的英文全称为Future Century，即、未来世纪）

本次要说的，是主人公多蒙的专用机——GF13-017NJII、神高达。神高达的装甲材质的用料不少，除了高达尼姆合金之外，还采用了





超级陶瓷复合材料以及稀有金属制成的复合材料……不过，也都算是在正常范围内。第2项的动力源方面没有任何异常。全高16.6m的神高达显然是离20m的底线还有不少差距。第4、5项可以直接无视掉。接下来的这项，可以说是非常贴切了。首先，神高达的标准兵装为头部机关炮（バルカン炮）×4、激光剑（ビームソード）×2、胸部机关加农炮（マシンキャノン）×2，这些武装没有任何的异常，但除此之外的神之爆裂手（爆热ゴッドフィンガー）、石破天惊拳、以及究极的石破天惊神之爆裂手（石破天惊ゴッドフィンガー）等强力必杀技，则可以称得上是特有的强力武装了吧。而当多蒙在使用这些必杀技时，都会先念上一段经典的台词，然后再配合招式，大声的喊出招式的名称以及最后在击破对手时还会再补上一句经典的结束语。此场面极为热血，即便是超级系的流龙马、兜甲儿等机师也都望尘莫及……



紧接着的第7项，分开来看，首先、神高达继承了闪光高达搭载的超级化模式，而多蒙也领悟了明镜止水的特殊能力。二者结合在一起，便诞生了扑克同盟五人组中最强的真·超级化模式。在超级化模式发动后，神高达背部的羽状能量发生装置会展开并发出日轮状的光环，胸部中央的装甲也会打开，露出内部的特殊能量发生装置，并显示出红心之王纹章的图案。同时，机体全身也会发出金黄色的光辉，而多蒙则会变身为“超级赛亚人”……

上述的这些特点，只不过是外观上的改变，最重要的，还是要看能力上的变化。在多蒙进入明镜止水的状态后，达到了与神高达“人机合一”的境界。此时神高达的运动性能得到了大幅提升，并且还可以使用究极的分身杀法·神之影（ゴッドシャドー）。武装方面，上文提到的神之爆裂手、石破天惊拳也都得到了“解禁”……

说到操作是否困难，这一点也不是很容易说得明白……不过，从动画版某话，多蒙的女友、小玲（深村玲）的糟糕操作的情况上看，至少到达了不是一般人能够驾驶的条件。另外，神高达的制造者是多蒙的父亲卡修博士、的助手深村博士。虽说不是直系亲属关系，但毕竟深村博士也算是多蒙未来的老丈人了，所以，基本满足第8项。

跳过第9项，来看下面的。神高达（也包括已经挂掉的闪光高达）搭载了高级人工智能？反正查遍了设定也没有找到任何相关的信息。但，原作动画中，多蒙曾不止一次的，在做出某某手势的同时、大声高呼“出来吧，高达！”，而后神高达应声而出……即便神高达没有搭载人工智能系统，退一步来说，神高达至少也应该是搭载了声控装置吧……

最后剩下的两项也就不用多说了。总结一下，神高达的机体特征与第6项、第7项正好相符合，并且也基本满足了第8项与第10项，确实是具备了不少超级系的要素。而神高达给人印象最深刻的地方，恐怕还是多蒙那超热血的台词了。（说明一下，新扑克同盟的机体以及东方老爷子的尊者高达等，都具有与神高达相似的特性，这里就不多说了。）

机动武斗传G高达	
企画	SUNRISE
原作	矢立肇、富野由悠季
监督	今川泰宏
人设	逢坂浩司
机设	大河原邦男、カトキハジメ、山根公利
动画制作	SUNRISE
播放时间	1994年4月1日~1995年3月31日
话数	全49话





倒A高达

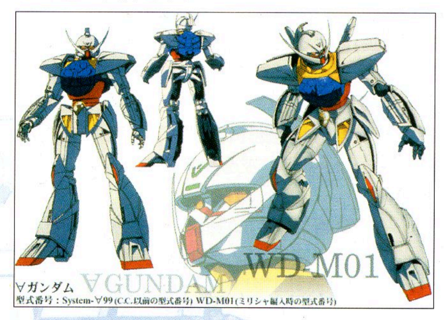
《倒A高达》是为了纪念《高达》系列诞生20周年制作的、《高达》系列中的一个另类作品，与《机动武斗传G高达》不同的是，《倒A》另类的地方不是故事背景、而是机设……

《倒A》的故事发生在C.C.2343年，月之住民的少年、罗兰·塞亚克，以“地球归还作战”的潜入调查员的身份，来到了地球。在北美大陆成功降下后，独自开始旅行的罗兰在旅途中不幸溺水、之后被海姆家的基艾露和索茜艾所救，从此、罗兰便开始了在以经营矿山而成为新兴地主阶层的海姆家当小工（司机）的生活……时间一晃便是两年，在夏至之夜、罗兰与索茜艾正准备参加成人仪式之时，地球与月球之间在两年间的秘密交涉也正式宣告决裂，月之女王军开始了“地球归还作战”……面对袭来的巨大MS，地球军则用旧式战斗机与高射炮等兵器进行了乡土防卫战。而结果不必多说，月之女王军占有着绝对的优势。在月之女王军的波少尉不顾命令，发射了强力的对舰激光炮后，被封印了2000多年的黑历史遗产、倒A高达苏醒了……

注：（C.C的全称为Correct Century，即、正历）

在本作中，最具有超级系属性的便是主人公的专用机——WD-M01、倒A高达了（倒A原本的形式编号为：System-Turn A 99）。首先，倒A高达的FE型装甲是由多数的ナノマシン（

Nanomachine）构成的，拥有着高度的自我修复能力。紧接着看倒A高达的动力源、DHGCP，根据资料的记载，DHGCP是搭载了2台退缩炉的动力发生装置。虽说自我修复能力（即、Nanomachine）与退缩炉都是可以从现实设定中查证到的东西，没有满足超级系属性的条件，但在高达系列的主人公专用机中，这也是绝无仅有的了。



（注：Nanomachine是0.1~100nm大小的机械装置。）

倒A高达的全高不多不少、正好是20.0m。在第3项的身高鉴定中、勉强达到了超级系的最下限。再来看下面的4、5项，倒A高达也是基本达成条件。原作动画中，地球军的主要兵器都是一些旧式的战斗机、战车类的“小玩具”，而月之女王军的阵营中，可都是MS系的高级兵器。面对如此悬殊的战力比，要是没有倒A高达（以及挖掘出来的一些扎古系的MS）这样的强力兵器，那么地球军就只有干等着被全灭了……另外，虽说挖掘出来的扎古系MS也能与月之女王军对抗，但最多也是勉强应战的程度，没有倒A、最终还是一样会被全灭……

说到武装方面，倒A绝对是高达史上最强的……倒A搭载的月光蝶系统是将原宇宙世纪（后人称之为黑历史的时代）全部葬送掉的究极破坏兵器。月光蝶系统是通过倒A高达背部的2个Nanomachine发射装置来大量散播Nanomachine。使用时倒A高达背部喷出的大量Nanomachine会形成蝶羽状。散播出来的Nanomachine会将碰到的所有物质分解、将其转化成沙粒状的物质。另外，月光蝶是强力的武装没错，但并不是必须要通过机师所拥有的特殊能力才能引发的（说起来，罗兰也不具备什么特殊能力……）。所以，不满足第7项的条件。

跳过一个第8项，看下面这个。罗兰只是个地主家的小工，即便说他是以“地球归还作战”的潜入调查员的身份来到地球的，但他的身份任然还是属于平民。由于倒A属于黑历史的遗产，所以，罗兰肯定是与其没有任何关系的。第9项、条件满足。紧接着的第10项，倒A在某些时候会有自主行动的行为，但也并不属于暴走行为。还有、在倒A与倒X相遇后，二者也会产生一定程度的共鸣现象。如果倒A没有搭载高级AI（也许只是普通的AI），相信也不会产生上述的行为……

再次跳过1项，看最后的12项。倒A高达属于宇宙世纪时的黑历史遗产，装甲、动力源、武装等等方面都不是C.C历时代的地球人能够再复制的。尤其是武器方面，动画以及设定中就有明确的说明。倒A高达主武器，激光来复枪（ビームライフル）的原名为共振粒子炮（リフェーザー砲）。采用的是将金属粒子进行固有震动进行收束，而后发射出去的高出力激光兵器。原本此武器就是为了对付巨大战舰的装备，理论上，在最大出力的情况下，拥有卫星加农炮级别的强大破坏力。不过，在倒A复活后的第一战中，此武器便因“年久失修”而在发射一次后自爆了（与此类似的还有高达链子锤）。

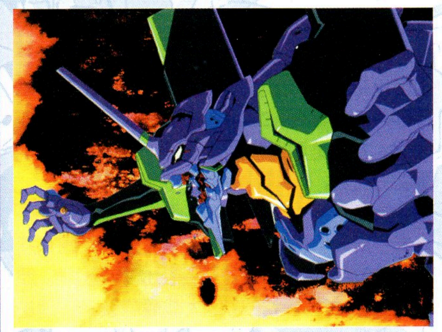
最后来总结一下，倒A高达的超级系属性其实不少。首先是身高勉强达到了超级系的底线，其它的多项也都是基本达成。其实、倒A高达给人印象最深的还是那究极的月光蝶。

倒A高达	
企画	SUNRISE
原作	矢立肇、富野由悠季
监督	富野由悠季
人设	菱沼义仁
机设	大河原邦男、シド・ミード、重田敦司、沙仓拓实
动画制作	SUNRISE
播放时间	2002年2月9日（地球光）、2002年2月10日（月光蝶）
话数	全2话、各128分钟



新世纪福音战士

《高达》系列的说完了，再来看其他真实系的机器人动画作品。《新世纪福音战士》（以下简称为：EVA）凭借着独特的表现手法以及大量的宗教&哲学意象的运用，成为了日本动画史上的一座里程碑。



《EVA》的故事发生在公元2015年。由于15年前在南极发生的巨大灾难·第二次冲击导致了失去半数以上的人口的人类，又迎来了新的威胁——使徒的侵袭。国联直属的秘密机构、特务机关NERV，为了迎击袭来的使徒，开发出了泛用人型决战兵器、EVA。主人公碇真治是个不愿意与人接触的内向少年，原本过着平静生活的他，某日突然被身为NERV总司令的父亲、碇源堂召集到了EVA总部、并成为了初号机的机师。由此，真治的坎坷命运旅程开始了……

EVA系列的机体中，初号机是个例外。由于设定上零号机是原型机、从二号机开始是实用型机体（五号机开始则是量产型），而夹在中间的初号机则被定义为了试验机。本次要说的便是这个有着试验机之称的“究极怪物”。

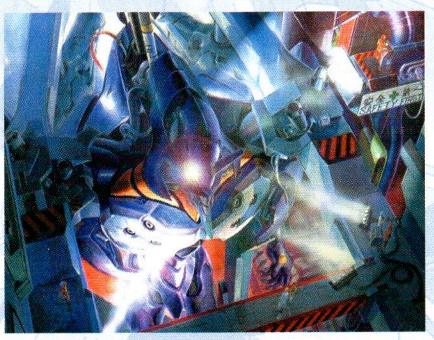
初号机的装甲、动力源等虽然没有详细的



解说，但也都不算是未知物质。即便是无限动力源、S2机关，也不能算是未知动力源吧（S2机关被量产的前提就是要明白制作原理）。另外，关于EVA各机的身高，的确也是个问题。因为在动画制作时，就没有一个明确的数值，到目前为止也只是40m~200m这样一个大致的范围（误差很大~）。不过，即便是40m也已经足够达成第3项的条件了。

EVA的正式名称为“泛用人型决战兵器”。它的真正用途呢，也就是对抗袭来的使徒。以现有的科技实力，即便是使用最强的N2爆弹，也能起到延缓一下时间的作用而已……如果，EVA被击破（尤其是初号机被毁掉），即宣告着人类的灭亡……所以，初号机基本达成第4、5项的条件。

初号机的武器、或者说特殊兵装也不是少数，但它的最大武器还是“魂之暴走”……不过，这与第6项并不相符……紧接着看第7项。在初号机中（核心中）融入了真治的母亲、碇唯的灵魂，为了守护自己的孩子，碇唯的灵魂会引发初号机的“真正力量”。从与第3使徒的初战开始，每次在感到真治的生命出现危机之时，



↑出号机凭借着究极的设定，而获得了非常高的人气！

初号机都会强制暴走、然后虐杀对手……从某种意义上来看，也算是满足了该项。而第8项中的条件，也算是基本满足。毕竟，只有真治才能够操纵初号机。而下面的第9项，则是完全不吻合。因为，真治与初号机的关系实在不是一般的复杂……

初号机确实不仅仅只是个普通机器人，但它体内存在的也不仅仅只是个简单的高级AI……所以，第10项同样也是不对应。下面这项，初号机可以说是完美的对应了。首先，在机器人动画中、EVA系的机体（量产型不算）与人的相似度是绝对最高的。另外，在EVA系列的主要战力

中，零号机是“独眼巨人”，而二号机则是4只眼。只有初号机是与人一样的双眼。不仅如此，初号机的嘴部也是机器人动画中少有的“可动型”……



最后的总结，初号机的超级系属性也不算少，从身高上就超越了一般的超级系机体（魔神Z、盖塔机器人等），抛开几个很容易达成的项目不看，第11项还真是完美的达成。

新世纪福音战士	
企画	Project Eva
原作	GAINAX
监督	庵野秀明
人设	贞本义行
机设	山下いくと、庵野秀明
动画制作	GAINAX
播放时间	1995年10月4日~1996年3月27日
话数	全26话

机动战舰抚子号

《机动战舰抚子号》无论在人物设定、还是机体设定上都有不少EVA的影子，但剧情上也有着独有的搞笑风格。

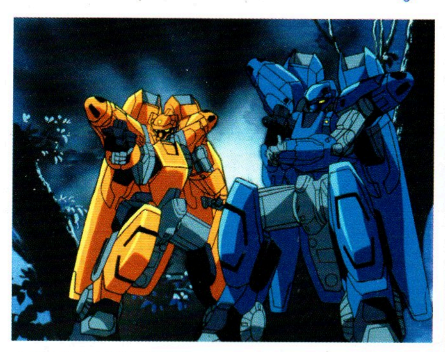
《抚子号》的故事发生在公元22世纪末。突然从木星方面出现的迷之兵器群、木星蜥蜴，以压倒性的优势战力先后制压了火星基地与月面基地，而后木星蜥蜴又开始了入侵地球的行动。2196年，为了拯救木星蜥蜴统治下的火星残留人员，民间企业火星重工（ネルガル重工）独自实行了火星夺还计划。由此，以美女舰长御统百合香为首的一行人，搭乘着最新的实验战舰ND－001抚子号，踏上了前往火星的旅程……

（注：ネルガル在古代巴比伦的占星术中表示火星的意思。）

《抚子号》中登场的机体、艾斯特巴里斯（エステバリス）也是由火星重工为了实行火星夺还计划而开发的局地战用特殊机动兵器。其装甲材质、动力源等都没有“异常”，出于“要在被占领的基地设施内部活动”的考虑，而做成了全高只有6m左右的艾斯特巴里斯，也是与超级系那20m的底线相差甚远。

说到超越现有兵器，火星重工开发艾斯特巴里斯，有着多种的局地战用换装，可以适合各种战斗，但与军方的人型机动兵器相比，也



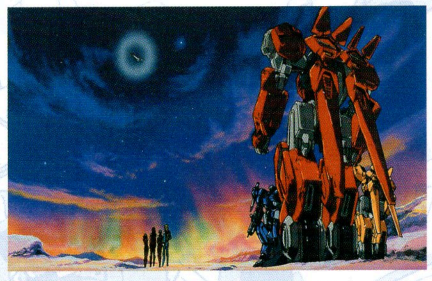


↑抚子号中搭载的艾斯特巴里斯的最大特征便是丰富的局地战换装了。

没有什么突出的优势……所以，第4项仍然是不符合。接下来的一项也是如此，即便是抚子号以及搭载的艾斯特巴里斯小队全部被毁，也不会对整个战局有决定性的影响。

艾斯特巴里斯的武装方面，导弹发射器、连射来复枪等等都很普通，也就是力场穿透枪（フィールドランサー）还算是个强力武器。最重要的是，以主人公天河名人为首的数名机师在使用该武器时，都会很热血的喊出武器的名称（很大程度上是受到了《激·钢牙3》的影响……）。所以、超级系属性的第6项还是基本达成了。

虽然天河明人拥有的特殊能力、A级ジャンパー，但艾斯特巴里斯并没有搭载能够引发A级ジャンパー的特殊系统。所以，第7项也是不符合。而下面这项应该说是达成了。艾斯特巴里斯采用了将操纵者的意思直接传达给机体的特殊控制方式、IFS系统。不过，IFS系统却需要将Nanomachine强制注入到人体内，来形成“补助脑”，将其作为媒介、通过“补助脑”将机师的思想传达给机体（关于Nanomachine的解释，请参考上文）。在注入了Nanomachine后，部分人会产生排斥反映，造成身体的不适，严重者则会产生精神上的混



乱。所以，操纵艾斯特巴里斯的先决条件便是要能适应IFS系统。

（注：IFS系统的全称为Image Feedback System。）

本作的主人公天河名人是个梦想成为超级大厨的热血少年，原本也是与艾斯特巴里斯没有关系。而火星重工也只是个民间企业，不是军方所属。所以，第9项基本达成。最后的3项中，除了第11项之外的两项都不符合。而第11项、基本上没有达成不了的……

说起来，艾斯特巴里斯的超级系属性还真是不多。能够达成的为数不多的几项、也都基本上是超级系与真实系共同的……唯独大喊热血台词这一点，还是蛮有超级系特点的。

机动战舰抚子号	
企画	朝贺定夫、大野实、下地志直
原作	麻宫骑亚
监督	佐藤龙雄
人设	后藤圭二
机设	明贵美加
动画制作	テレビ东京、读卖广告社、XEBEC
播放时间	1996年10月1日~1997年3月25日
话数	全26话



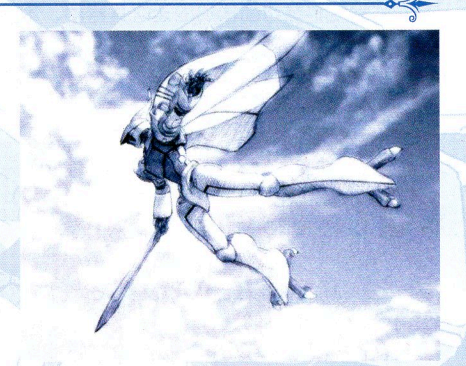
圣战士丹拜因

《圣战士丹拜因》又是一部富野老爷子监督的作品。故事中登场的昆虫形态机设曾获得过FANS的一致好评，至今的人气依然不减。

《圣战士丹拜因》的故事发生在大陆与海洋之间的轮回之魂休息与修炼的场所，异世界、百斯通·威鲁（バイストン·ウェル）。这是一个以人体生成的能量、“奥拉之力”形成的世界。百斯通·威鲁内存在着妖精族、地下人族、蛮族等3大势力。这3个势力间一直都维持着基本的共存生活。原本通往地上世界的通路是被封死的，只有发生特殊事故的时候，通路才有可能被打开。另外，高级的精灵族成员也拥有打开通路的能力。

在某日，地上世界（现实世界）的天才科学家、肖特·威本出现在了百斯通·威鲁的阿





之国的地方领主、多雷库·卢福特的面前。并将奥拉之力作为动力源，开发出了最初的奥拉机器人。随着研究的不断扩大，最终肖特·威本完成了身披巨兽甲壳、内脏采用了人工筋肉的战斗用奥拉机器人。在获得了强大战力之后，多雷库·卢福特开始正式实施征服世界的计划。同时，他利用抓来的高级精灵族的力量，打开了通往地上世界的通路，召唤了座间翔、托德·吉尼斯、拖卡马克·罗布斯基等3名拥有驾御新型奥拉机器人能力的圣战士（机师）。在经过数次战斗后，故事的主人公座间翔在多雷库的女儿、利姆鲁·卢福特等人的劝说下，明白了多雷库的真意后，驾驶着丹拜因脱离多雷库军……

随着多雷库的侵略计划逐步的实行，愤怒的精灵族长老释放了全部的力量，将多雷库全军转移到了地上世界。来到地上世界后的多雷库，又改变了想法、开始了征服地上世界的计

交友 上海 李振华 作为一名老读者，诚恳地说，掌机迷的质量有点下降了。
个人信息保密



划。为了阻止多雷库的野望，守护自己的家园、座间翔加入以西拉·拉巴纳、艾雷·汉姆为首的联合军，开始了与多雷库军的全面战争。

本次要说的是《圣战士丹拜因》中的代表性机体，主人公座间翔的最终专用机、比鲁拜因。上文已经提到过，圣战士系的机体是由地上世界的天才科学家、肖特·威本利用奥拉之力开发出的机器人。昆虫型的骨架结构、巨兽甲壳的装甲以及奥拉之力的动力源。这些设定都已经满足了超级系属性的前两项。

作为最新型机体的比鲁拜因，无论在各方面都要优越于丹拜因，即便是身高也是如此……比鲁拜因的全高为8.8m，与超级系的底线还是差了不少。而下面的一项，比鲁拜因也是没有达成。虽说该机体各方面的能力都很强，但相较之下，还是多雷库军中的机体更为优秀。毕竟在最终话、与黑骑士一骑讨时，驾驶比鲁拜因全力应战的座间翔还是先后失去了右腕与左足，最后还被黑骑士的零距离射击轰掉了上半身……另外，在两军交战的情况下，即便单机拥有再强的实力，也不可能成为“唯一能够与敌人对抗的兵器”……所以，第5项也是没有达成。

比鲁拜因的武器装备也是反抗军中最优秀的了。除了标准的奥拉剑（实体剑）、腕部的射出式链爪以及身体背部固定的大型连装奥拉加农炮外，比鲁拜因还配备了最新型的携带兵装、将奥拉来复枪与激光剑组合在一起的强力兵器——奥拉枪刃。当然了，上述的这些武器还打不到超级系的强力武器标准。而比鲁拜因的必杀技——超级奥拉斩，则绝对够资格了。最姆）会在使用超级奥拉斩时，很热血的喊出招式的名称。超级系属性的第6项，达成确认。

座间翔等原地上人在被召唤到了异世界、百斯通·威鲁后，便拥有了“圣战士”这样的响亮称号。这也是因为新型的强力奥拉机器人都需要有特殊能力（即、强大的奥拉之力）的人才能驾驶。另外，根据设定中提到的比鲁拜因的奥拉系数来推断（比鲁拜因的奥拉系数只有0.99），此机体是没有搭载奥拉增幅器的。由此，想要发挥出比鲁拜因的最大能力，就要求驾驶它的机师必须拥有极强的奥拉之力。换句话说，当座间翔将奥拉之力发挥到最大时，比鲁拜因也就能获得本质性的强化同时能够使用必杀武器、超级奥拉斩。所以，超级系属性的第7项也基本达成。

接下来的第8项也就能顺理成章的达成了。作为座间翔专用机比鲁拜因，在对奥拉之力的要求上也比较苛刻的。从原作设定中给出的数值来看，一般的圣战士恐怕都无法进行基本的操作，就更别说是普通的士兵了。

座间翔原本是生活在地上世界的一个普通人，在某日被莫名其妙的召唤到了异世界、百斯通·威鲁后，就糊里糊涂的成为了圣战士……虽说满足了第9项的前半部分，但、比鲁拜因是由反抗军方面制造出来的最新机体，这一点并没有达成第9项的后半部分……

最后这三项放在一起来看。比鲁拜因没有搭载人工智能系统，且身体框架也不是人型（标准的昆虫形态），而制造的技术也是从多雷库军那里传来的，想要制造上一批“简易量产型”出来还真不是难事儿（前提是要拉到赞助商出资~）。所以、最后的三项超级系属性统统没有达成。

总结一下，比鲁拜因也达成了5项以上的超级系属性。别看它身高与超级系机体的差距很大，但动力源、装甲等核心部件都是具有超级系属性的。另外，同样很热血的超级奥拉斩也

圣战士丹拜因	
企画	SUNRISE
原作	矢立肇、富野由悠季
监督	富野由悠季
人设	湖川友谦
机设	宫武一贵
动画制作	SUNRISE
播放时间	1983年2月5日~1984年1月21日
话数	全49话

特别策划

PG贴图特搜队

□主持／翔武

贴图特搜队和PSP美图秀两栏目合并。收录的图片在光盘中都可以找到，PSP壁纸还有一些栏目上没刊登的。



早日希望BD出动画，但不要用这个标。

擎天柱和天火的合体太帅了！







PSPGO你这造型叫抄袭啊～

高达OO剧场版也近了，菲尔德晚礼服看起来不错。



交友 陕西 杨政

请问流畅运行PS2模拟器的配置如何啊？（双核2.4+2G内存已经足以，但模拟不完善的话还是卡）

男，15岁，山西省西安市新城区

新世纪口袋妖怪，要开始捕捉EVA和使徒对战了么，明日香这身真合适……

新世代
ポケットモンスター

这个冰棍吃完绝对脑残啊！

名画被搞，拿破轮大叔，你真惨啊……



口袋妖怪金银复刻版会不会也有反烧录措施啊？（应该肯定有的）。
男，16岁，湖北省黄梅县大胜村
湖北 黄光荣 交友



天气实在太热了，到了炎热的夏季又没有空调真是仿佛置身地狱。最近要发售的高达游戏就剩下PS2的《SD高达G世纪战争》了，希望8月6日快点到来、这次画面进行了提升，而且加入了最新的《高达00》作为新鲜血液，非常让人期待。PS2还能再战10年呀！对了，最近阿月要买一个模型玩玩，过去穷都没钱搞这方面，有个好人说要送我一个，开心死我了。所以这期内容我也搞搞模型的东西吧。

黑历史的机库

梦幻的蓝紫色飞翔在宇宙中
传奇机师阿姆罗最后的座机Hi-ν高达

Hi-ν高达是一台传奇色彩的高达，因为只出现在小说版本的《机动战士高达 逆袭的夏亚》之中，实际动画并不存在，所以大家就是知道这台高达的存在，也并不熟悉其特点。后来这台Hi-ν高达制作出了模型，大家在渐渐见识到其真面目，然后就经常在大量的游戏中出场。这台Hi-ν高达是1990年对ν高达进行了再次设计，设定就是ν高达的强化发展形。作为ν高达强化形的Hi-ν高达，其实根据一些游戏内解说是和紧急制造的ν高达不同，是经过了充分的测试后完成的完成形态的高达。和ν高达最不同的地方就是浮游炮可以进行充电，如此一来重要的武器浮游炮可以持续使用，增强战斗力。下面介绍一下武器。

浮游炮：追加了一些装备后，Hi-ν高达可以为浮游炮补充能源，如此以来Hi-ν高达本来数量就少的浮游炮就不再是一次性用品，大幅提高了攻击力和防御力。

光束来复枪：详细内容没有数据，不过应该是当时性能最好的来福枪。

光束剑：Hi-ν高达在各处收藏了3支以备不时之需。

手腕机关枪：Hi-ν高达在右腕安装了一台，可以用于牵制。

盾牌：造型和ν高达几乎一样，里面和ν高达的一样内藏了一门光束枪，但是具体的炮身和炮口的所在，以及具体的运动方法都不得而知，设定并没有完善。在《超级机器人大战系列》中内藏着光束加农炮。

新高性能火箭炮：Hi-ν高达为数不多的实弹武器，口径是280MM。这是地球联邦军最具代表性的武器。Hi-ν高达的强化了射程和弹头的破坏力。

Hi-ν高达有趣的地方是，虽说是小说，但是小说配个插画的并不希奇。可是Hi-ν高达最初连小说插画都没得到，全部是口述造型。于是后面再次设计的时候，出现了一些和原本设计不一样的地方。所以就是颜色的基调都有两种版本，一种是白色和淡蓝色，另外一种是白色和紫色。不过在大量游戏中登场后，造型也逐渐固定下来了，真不愧是梦幻的MS。



机体番号	RX-93-ν2
机体代号	Hi-ν高达
出现作品	机动战士高达 逆袭的夏亚
机体类型	新人类专用试验MS
制造商	阿纳海姆电子公司
所属	地球联邦
机师	阿姆罗
初次配备	西元2312年
内部环境	
全高	20米
本体重量	29.7吨
装备及设计特征	
光束来复枪	
腕部机关枪	
光束军刀	
新高性能火箭炮	
盾牌	
浮游炮	
机动性	★★★★★
装甲	★★★
白刃	★★★★
射击	★★★★★
NT能力	★★★★★★

黑历史的博物馆

让无数高达迷心动的1/144HGUCHi-ν高达

商品名	1/144 HGUC Hi-ν高达
商品号	TOY-GDM-0368
制造商	BANDAI hobby事业部门
发售日	2009年6月
作品名	HGUC ハイグレード ユニバーサルセンチュリー
原作名	机动战士高达 逆袭的夏亚
著作权	(C) 创通SUNRISE
JAN号	4543112587626
说明	HGUC逆袭系列众望所归的1/144 HGUC Hi-ν高达终于登场!
推荐售价	2200日元

众望所归的1/144 HGUC Hi-ν高达（1/144 HGUC Hi-ν（ハイニュー）ガンダム）在6月份就和我们见面了。这次产品的特点如下：

1，身体和浮游炮可动范围大幅提升。
2，头部零件采用一体成型的无缝技术。
3，盾牌采用多个零件来展示其豪华的金属感。
4，附属武器有：光束剑一把、新高性能火箭炮一支、光束来福枪一支、盾牌一面、浮游炮六门。
5，售价仅为2200日元。



然后大家还可以看看详细的图片，的确是一款性价比不错的产品。虽然看过MG的人可能觉得有些瑕疵，不过毕竟价格便宜啊，售价只有MG的差不多四分之一哦！实在是我等穷人的大福音。大激动！

大激动MSGIRL大复活之FA-ν高达!

我没发现Hi-ν高达的机娘，大家就拿身为姐姐的ν高达的FA版本将就一下吧。（笑）

GIRL的画风	★★★★
MS融合的部分	★★★★★
GIRL的创意	★★★
GIRL的H度	★★★★
GIRL的萌度	★★★



勇者斗恶龙王国

~第35回~

DS玩家可以玩到复刻的天空三部曲及未发售的DQ9，PSP玩家则可以用模拟器玩到早期绝大多数的DQ作品

□主持/一狼

勇者斗恶龙初代作品独有系统解析

DQ系列从86年诞生以来，每一部作品都在前作的基础上不断的修正改进，逐步发展成今天这样稳定的系统风格。然而，在早期FC时代的作品中，有着许多硬性的BUG以及不合常理的设定。比如在FC版的DQ1与DQ2中宝箱无限拿取，敌人掉落金钱随机等设定。因为此类系统的不完善等原因，诸如此类的设定在续作中得到废除，而其他优秀的系统则得以保留，甚至贯穿于全系列所有作品中。那么，今天主要给大家介绍一下DQ初代中的一些全系列仅此一作独有的系统设定。

"阶段"和"拿取"指令

这里的"阶段"就是中文里的楼梯的意思。虽然在FC时代的DQ作品中，许多菜单指令现在早已经废除，不过仅在DQ1中出现的指令只有"阶段"和"拿取"这两个。在DQ1里面，即使角色走到楼梯上也不会自动切换到下一个场景，必须玩家先操作角色移动到对应的楼梯上，再打开菜单选择"阶段"指令才能切换到下一层。当时官方设计这个系统的初衷，恐怕是由于DQ1的某些洞窟地形太狭窄，只有一个角色方格等身的宽度，为了让玩家切身体会到上下楼梯的感觉才出此下策的吧。到了DQ2以后的迷宫地图得到大幅扩大，最窄的道路也会保证有两个角色等身方格的宽度。所以，角色移动到楼梯之后就会自动切换画面，"阶段"指令也从此得到废除。

另一个"拿取"指令也是FC版DQ1独有的设定，顾名思义就是操作角色从宝箱里获得道具而使用的。到了DQ2以后，"拿取"指令被废除，和"调查"指令的功能融合到一起。此外，在FC版DQ1中，如果角色站在宝箱上面使用"调查"指令的话，文字会提示玩家脚下有一个宝箱，看来这里的"调查"果然只有名副其实的调查功能。



←站在楼梯上选择"阶段"指令才能下楼。

"雷米拉"咒文和"火把"

在DQ1中还有一个特殊的设定，就是角色身在山洞或迷宫里时，背景将会变成一片漆黑，必须使用照明道具才能保证一定的可视范围。因此，"雷米拉"咒文就是用来在迷宫内照明使用的。

DQ1中存在的道具"火把"虽然也是用来起到照明功能的道具，但是"火把"的效果只能照亮角色周身3×3的范围，而"雷米拉"咒文则可以照亮角色周身5×5的范围。但是，随着玩家在迷宫中移动的步数越多，雷米拉咒文的效果也会逐渐的减弱，最终效果将会消失，角色周身再次陷入一片漆黑。但是，只要点亮火把的话，在该迷宫内不管移动多长时间火把的效果都不会消失，因此，火把和"雷米拉"咒文并不存在相互冲突的表现。

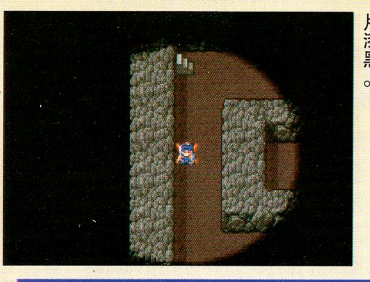
到了SFC和GB版复刻的DQ1里，由于迷宫场景全部得到重制，迷宫的场景扩大，所以雷米拉咒文和火把的效果也得到提升。SFC版火把的照亮范围为角色周身5×5，而雷米拉的最大效果可以达到9×9的范围。不过，GB版由于屏幕限制，雷米拉的效果最大缩减为7×7，火把仍然为

5×5不变。

到了DQ2以后的作品中，这个系统终于被废除，即使玩家进入迷宫和山洞，也能和地面保证一样的视线，所以雷米拉咒文在DQ2以后的作品中再也没有出现过。

但是，在DQ6以后的作品里（包括SFC版的复刻版DQ3）出现了一种名为“雷米拉玛”的照明咒文，效果是让场景内有隐藏道具的场所发光。既然以“雷米拉”的上级咒文来命名（比如“拉里荷”的上级咒文就是“拉里荷玛”），肯定是因为二者都具备“发光”效果的缘故吧。

最后再提及一点，在复刻版的DQ1中，战斗时如果使用火把的话，可以把火把扔向敌人，大约能造成5点左右的伤害……



←在洞窟中必须使用火把或雷米拉咒文来照明，否则视线就会一片漆黑。

钥匙是消费品

可以打开门扉的道具——钥匙在全系列所有作品中都有登场，但是只有在DQ1中钥匙是以消费品而存在的，每次打开一个房门，就必须消耗一把钥匙。游戏中专门设定了几个出售钥匙的商店，可以补充角色身上携带的钥匙数量。

虽然在商店购买钥匙的设定在其他作品中也曾出现，（如DQ2的牢狱钥匙，DQ6和DQ7的盗贼钥匙）但是使用一次之后就会消失的设定只在DQ1中出现过。

此外，DQ1中部分道具有一定的携带数量限制。与其他作品中每个道具占行囊一个位置的设定不同，DQ1中药草、钥匙等道具即使携带复



←在拉达托姆城也有卖钥匙的，不过必须有一枚钥匙才能进入。

数数量，也只会占用行囊一个位置。不过，这些道具最大只能获得6个，最大也只能占用行囊一个位置。所以一定要随时留意行囊中钥匙的数量，避免钥匙耗尽而无法在迷宫中前进的现象发生。

其他一些独特的设定

人物没有方向：在DQ1日版中人物没有自己的面向，永远只能面朝屏幕这边的玩家一方，以至于打开对话指令时都会产生东南西北四项分支，如果选择错误的话系统就会提升那个方向没有人……不过，这个系统在美版中得到修正。

道具半价出售：在DQ1中只能以半价把不要的道具和装备出售给商店，而在DQ2以后的大部分作品中，基本上都是以3/4的价格出售的。但是，在DQ7以后的作品中再次回归了半价出售的设定，因此，在近几年以及未来的DQ作品中积攒金钱恐怕会变得越来越困难。

主人公的姓名影响到初期能力值：在DQ1中，系统会根据玩家给角色起的名字来决定角色初期的能力值以及成长类型。初期能力值全部有16种，而成长类型则有4种。不过，具体国内各版本的DQ1汉化作品是否也会根据姓名影响到角色的初期能力值，这一点还需要以后逐步的考证。

装备剑和盾之后角色的造型会发生改变：在FC版的DQ1中，角色装备剑和盾时，角色在画面中的造型也会发生改变。初始角色左右手都是空手，装备武器的话，角色右手就会持有武器，再装备盾牌的话，左手就会多出一个盾牌。不过，更换武器和盾牌的种类不会再影像角色的造型变化，当然，即使有细微的变化，FC时代的像素点恐怕肉眼也难以察觉。但是，到了SFC版的DQ1中，这个系统被废除，角色是否装备武器和盾牌不会影像到画面中角色的造型；而GB版的DQ1中这个系统却又奇迹般的复活了。

变个颜色、左右翻转之后的新怪物：在FC版的DQ1中，不仅某些怪物变个颜色就会以新怪物的姿态出现，还有不少图片左右翻转一下就成为新怪物的设定。因为在FC版DQ1中战斗时会有适时背景，所以可以推断出DQ1肯定利用了FC的多图层显示功能。而FC的图层具有反转显示机能，所以可以把怪物图片左右反转并以新怪物的姿态出现。



大饼FE官方组织的同人图征集活动（三）

米迪亚



"这个家伙很懒，什么都没有留下"

——bwmk2

汗，bwmk2同学很懒，只留下两幅画，这次刊登的是圣骑士米迪亚，非常漂亮的画，涂色的质感有些像珍珠的色泽，整体基调是那种紫色的感觉，但是并不觉得妖艳，反而觉得很柔和统一，整体感觉非常不错，色调把握的恰到好处，这样的画风好像并不多见。掌机上的三作中，也有圣骑士用的紫色的色调，那时候就觉得那个颜色很跳。但是看这副画却没有这种感觉，很舒服的配色，尤其是铠甲部分，很巧妙的用了几种简单的颜色把高光和铠甲的质感画出来了，十分强悍。不过看久了觉得米迪亚的胳膊有点粗，莫非天天舞刀弄枪的，都是肌肉- -？

雅典娜

为什么要画雅典娜呢...首先是响应火花同人区的活动吧，另外就是偶是剑姬控XD，火纹DS虽然有自由转职系统，但是初职是女剑士的就只有她了，而且系谱以前的火纹偶都没玩过，所以对于暗黑龙与光之剑里的角色没什么印象，最后就选择她来画了。不过游戏中要死人才能进的外传偶都没进，所以就没收雅典娜，对于她的剧情就只是看了下网上的剧情对话了解了一点，不过这也是在画完之后了。对于剑姬控的由来，大概是系谱的拉克秀和776的玛莉塔印象太深刻了，轻灵而致命的剑舞，迅捷而连贯的必杀，而火纹中的剑姬大多都是美貌与实力并重的角色（YY中...），绝对夺人眼球...

——失落之翼

对于从《圣战系谱》以后开始接触火纹的玩家来说，剑圣这个职业无疑是最具有吸引力的最强职业之一。频繁的必杀以及超高的回避率使得像死神一样从容的穿梭于战场，哪怕手中只有一把铁剑。也可以屠杀整个敌人的精锐部队，尤其向《圣战系谱》这样对站位和支援要求很高的游戏中，只要把剑圣安排到一个好一



些的位置（也就是基本保证每次只有一两个敌人可以接触到他并且不会被太多的远程攻击命中）加上地理位置的加成和同伴的支援。就可以等待着下一回合开始时去帮敌人收尸了。

这幅画结构上没有问题，但是配色上有些靠色了，同样是偏向紫色系的颜色，但是感觉就有些妖艳。单独看局部的时候，每个细节的颜色都很仔细，光影上也都没有问题，但是整体放到一起看的时候就觉得颜色偏重，略显有些脏的感觉，或许是因为显示器的色差？（有时候也在想，那人的眼睛也是存在色差的啊？不同人看同样的颜色也会存在着偏差的，那世界上最准确最纯的颜色到底是怎么定义的呢？）相信如果颜色在改进一下会是一副很优秀的作品。

嘉图

当初想起来选择画大贤者，可能有几个原因吧，一是很少画老爷爷类型的人物，想挑战一下自我，二是看了一些剧情以后觉得这个角色很神秘，有可挖掘的成分。正好最近又沉迷于美式漫画，这种比较写实又厚重的风格拿来绘画老年人，觉得挺合适的，于是便采用了。对于游戏中的大贤者一直有个疑问，为什么他一直都是闭眼睛的呢？莫非是盲人还是做深沉貌呢，游戏中没有说明，结合他是龙族变化来的人类的身份，因此大胆猜测他眼睛里是饱含了力量导致发白放光（怎么好像某网游的设定？没有关系嘛。），平时都是做深思状，到了发挥力量的时候才睁开，释放威慑力。前面也提到了我也是初次尝试美式漫画的风格，因为平时还是日式风格使用得多，所以这张画显得还是不算很突兀比较柔和的，例如线条虽然是使用了比较粗细分明的类型，但整体都转折圆润而且一次能延伸很长，棱角并不多，而且阴影部分的排线也只是轻轻用力，这些都不会给人很扎眼的感觉。虽然周围经常有人瞧不起日式风格，认为这个很小儿科，但我认为若需要进步和创新，不断吸收接纳各种风格技法是很必要的，不论中日美等等，有好的方法就拿过来用好了。——leaf

作为此次活动的组织者之一的leaf，也亲自参赛并且拿出了不凡的实力，的确这样偏欧美风格的画风并不多见，很有新意。用来表现大贤者到是出乎意料的般配。而且这样的风格更是为大贤者平添了几分神秘，尤其手指头那种骨瘦嶙峋的沧桑的感觉，以及整体服饰和配色的厚重，使得大贤者本身的气质和神秘都被表现了出来。（不过果然用欧美的画法以后，大贤者的鼻梁子变挺了，鼻子也大了，更偏向欧美人物的特点了。）本身火纹的世界观的设定就偏向欧洲或者西方的文化，这样的原画设定到也很符合其特点，不过如果应用到游戏当中，不知道看惯了东方的帅哥美女的FANS们看到高鼻梁，深眼窝，金发碧眼穿着暴露的女剑圣们会做何感想……

从加贺离开后，火纹的人设从成熟到革新再到成熟，再到去年的跳跃创新（汗）。一直在尝试着改善。或许下次再见到火纹新作的时候，真的会惊奇的发现完全欧美风格的火纹也说不定……





本期的日语学园主要给大家讲一讲日语的语法结构、字词特征和学习方法等理论方面的知识。很多对日语感兴趣的朋友因为对日语理解比较肤浅，在学习的过程中掌握不到合适的方法，感觉无从下手，所以这期准备给大家讲一讲理论方面的知识，希望能对大家的学习有所帮助。

“黏着语”的概念

众所周知，日语的语法结构的一个最主要的特征就是黏着。所谓黏着，就是单词和单词通过特定的助词连接到一起，构成固定的语句来表达意思，这一点和汉语的语法略有不同。简单来说，学习日语最主要的过程，就是要掌握助词的用法，熟悉助词的用法了，就可以把单词和单词连接起来，组建成一个完整的句子。

比如，日语中“は”的主要用法就是提示主语。那么大家在学习日语的过程中，凡是“は”之前的单词都是表达这个句子的主语。同样，“は”后面的成分大多都是句子的谓语成分。比如“私（わたし）は一狼（いちろう）です”这句话的意思就是“我是一狼”。は前面提示的“私”就是我的意思，整个句型“…は…です”就是汉语中“是”的意思。“PSP3000は破解（はつかい）しました”就是“PSP3000破解了”的意思，这里面“は”提示主语PSP，后面的“破解しました”就是动词“破解する”的变形，“する”的本意是做，连接在具有动词特性的名词后面就可以变成サ变动词。

其他成分词语，如副词、形容词等都是以特定的助词来黏着到整个句子中，对句子的整体意义起到修饰、补充的作用。比如副词“ついに”表示“终于”的意思，“ついにPSP3000は破解しました”的整个意思就是“PSP3000终于破解了”。



↑“あけましておめでとう”就是新年好的意思

主宾谓的结构

日语一个另外的特征就是句子的谓语部分往往置于句尾。比如汉语的一个简单的“我吃饭”，在日语中就要以“我饭吃”的结构来表达出来。“私はご饭（はん）を食（た）べます”就是我吃饭的意思。这里的“は”还是提示主语，“ご饭を食べます”就是吃饭的意思，其中“を”是起到修饰宾语的作用，“を”前面的是动作的对象，“を”后面是动作的种类。比如喝水就是“水（みず）を饮（の）みます”，玩游戏就是“ゲームを游（あそ）びます”。

没有宾语的句子，直接以主谓的结构来表达，比如以形容词结尾的句子可以直接用形容词加终助词“です”来收尾。“空は青い”就是天空很蓝的意思。

关于日语中的体言和用言，分别就是句子的主题部分和谓语部分。比如名词属于体言成分，定语用来修饰体言。动词属于用言成分，副词一般修饰用言。涉及到动词或形容词的变形时，就要考虑到“连体形”和“连用形”。比



↑这个…难道是…炸弹？“もしかしたら”和“かもしれない”都表示不确定。

如动词的连体形一般就是基本型，连用形则是“て型”或者“ます型”。所以，在掌握日语的基础语法和构词方式以后，需要灵活掌握的就是词语变形，这样才能把自己记住的所有单词都正确的使用到各个语句中。

和语词汇和汉语词汇

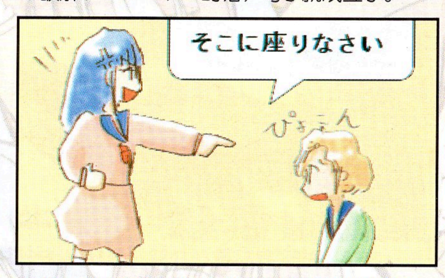
由于日语的起源国在中国，所以在日语所有的单词中，有着中国传入的“汉语词汇”和日本固有的“和语词汇”之分，当然，还有其他国家传入的外来语等。汉语词汇一般采用音读，而和语词汇一般采用训读。所有即使同一个汉字，在日语中也有着两种以上的读法。音读的最显著特征就是发音和中文有几分相似，而且在汉语中读音相近的词语，日语的音读里同样也有近似的发音。比如“工厂（こうじょう）”和“公开（こうかい）”这两个汉语词汇，“工”和“公”在汉语中读音相同，在日语中读音也相同。而训读音节则和汉语读法截然不同，而且一个汉字可能有几种以上的训读读法。一般来说，动词、形容词等以汉字和假名组合成的词语都属于和语词汇，需要用训读，而サ变动词和形容动词等由汉语词汇直接变成的词语就是汉语词汇，需要用音读。另一个区别方法就是看这个词在汉语中存不存在，如果存在的话十有八九就是汉语词汇，如“学校（がっこう）”、“经济（けいざい）”等，还有就是单个汉字的日语词汇大多数都是和语词汇，如“霞（かすみ）”、“剑（つるぎ）”等。



↑“おつかれさまでした”就是“您辛苦了”的意思。

日语学习方法概述

理解了日语的构词方式和语法标准之后，大家可以采取“单词”和“句型”两种不同的学习方式。首先是积累自己掌握的单词量，掌握单词的准确读法和意思，然后就是从熟记句型的方法来展开学习。随着词汇量的增加，可以用单词套进句型的方法来运用自己学到的句型。比如知道“…は…です”的存在句型之后，可以自己把主语和谓语套进句型里。比如“猴子（さる）は太（ふと）いです”（猴子很胖）、“ゲームは面白（おもしろ）いです。”（游戏很有趣）。但是千万注意要记住句型的用法，比如“…は…です”这个句型仅限于名词谓语句和形容词谓语句等，动词谓语句要用“ます”来结尾。这里面就涉及到日语中的“接续方式”这个概念，“PSP3000は破解です”这句话是完全错误的，因为破解在这里是动词，动词不能直接接助动词“です”的。这里如果变成“PSP3000は破解します”或者“PSP3000は破解するのです”的话，句子就成立了。



↑“そこにすわりなさい”就是让对方坐在那里的意思。

あ ア(a)	い イ(i)	う ウ(u)	え エ(e)	お オ(o)
か カ(ka)	き キ(ki)	く ク(ku)	け ケ(ke)	こ コ(ko)
さ サ(sa)	し シ(si/shi)	す ス(su)	せ セ(se)	そ ソ(so)
た タ(ta)	ち チ(chi)	つ ツ(tu/tsu)	て テ(te)	と ト(to)
な ナ(na)	に ニ(ni)	ぬ ヌ(nu)	ね ネ(ne)	の ノ(no)
は ハ(ha)	ひ ヒ(hi)	ふ フ(fu/hu)	へ ヘ(he)	ほ ホ(ho)
ま マ(ma)	み ミ(mi)	む ム(mu)	め メ(me)	も モ(mo)
や ヤ(ya)	—	ゆ ユ(yu)	—	よ ヨ(yo)
ら ラ(ra)	り リ(ri)	る ル(ru)	れ レ(re)	ろ ロ(ro)
わ ワ(wa)	—	—	—	を ヲ(o/wo)

[电玩回忆录] GBA的不灭传说

Vol.13



从2001年发售至今，GBA上的优秀游戏已经成为一种经典。

主持/一狼 文/一狼

街头霸王Zero3↑

FTG ●Capcom ●2002年9月27日 ●1–2人 ●64Mbit

Check! 游戏简介

街霸ZERO系列是在街霸3推出之前，CAPCOM推出的故事年代设定于街霸1与街霸2之间的类似于外传性质的作品。厂商当初本是打算推出一款外传作品为街霸3的开发筹集资金，但因为街霸3的开发进度缓慢，所以厂商只好把大受好评的ZERO进行系列化。

与号称“究极的2D格斗对战游戏”的街霸3相比，ZERO系列更注重一些细节方面的设定，所以隐藏角色和隐藏模式等要素也非常广泛。而且ZERO系列的伤害输出较街霸2而言降低许多，所以实战中更加注重连击要素，攻击才是最好的防御。



GBA上的这款街霸ZERO3↑是针对ZERO3做出的改良移植作品，在满足一定条件后可以使用CVS2中的3位角色（但是个别角色没有通关结局）。而且由于GBA的案件数量较少的缘故，必须要利用附加键和AB键同时输入等复杂的操作才能使出中攻击等招式，所以操作起来略嫌别扭。

而且由于机能及容量方面的原因，游戏的音效大幅缩水，背景大幅减少，结局也过于简化。所以，本作可以理解为街霸ZERO3的“阉割版”缩水移植作品。

Check! 模式解说

模式介绍	
SINGLE MODE	单人游戏模式
VS MODE	联机对战模式
TRAINING MODE	练习模式
OPTION MODE	设定游戏参数及按键等
SCORE RANKING	查看积分排名

满足特定条件之后，还会开启一些新的模式。比如和CPU一起以2对1进行对决的“戏剧模式”和同时面对2名CPU角色的“生存模式”等。

Check! 游戏特色

虽然本作看起来似乎是一款缩水移植作品，但实际上本作还是有着一定的特色的。纵然不能和家用机和街机上的作品相提并论，不过俨然已经把GBA的机能发挥到极限水平。

首先，角色的建模变小，但是却忠实再现了人物的各种招式动作。人物的攻击、受创、挑拨等各种动作都刻画的非常细致，甚至于角色朝前后方向移动都会有着细微的区别，足可见证厂商制作时的良苦用心。此外，本作绝对不会像SFC版街霸2那样轻拳和中拳用同样的动作表示，角色直跳和斜跳动作都有着明显的区别。而且，相对于从街机版完全照搬的PS版作品，本次的GBA版由于人物建模缩小，因而登场的36



↑游戏中可供选择的角色非常多，而且还有部分隐藏角色。

交友 浙江 赖子 翔武君，最近你的曝光率好高，有点不妙吧？ 个人信息保密

名角色都是经过重新绘制的，绝对没有任何偷懒和骗钱的嫌疑。所以，虽然游戏的其他方面略嫌不足，不过整体上厂商的制作态度还是非常厚道的。

其次，游戏在细节方面刻画的非常细致。本作中角色的动作非常圆滑细腻，绝对不会有失帧的现象，单是操纵这些细腻流畅的角色就是一种享受。不过，可能是由于完全再现了操作时角色动作的缘故，胜利时角色的POSE却被大幅删除。除了隆和樱有3种POSE以外，其他的角色基本上只有1到2种。不过，相对于这种细节方面的不足，游戏的整体上还是把握的非常不错的。

角色登场的开场动作以及固定角色见面的特殊开场在本作中也得到忠实的再现，不过却没有台词，这一点是机能所限只能忍耐一下了。其他方面，游戏的音效方面严重缩水，基本上角色登场到发动必杀等各种场合下都没有语音对白。仅仅只是收录了诸如隆的升龙拳、波动拳这样的招牌级招式的声效，以及角色普通的简短出招声音等。

Check! 操作心得

由于GBA主机只有4个按键，所以需要利用A+R、B+L等操作才能达到街霸系列轻、中、强的6个按键要求。况且A+R的话右手姑且可以勉强输入，B+L这种要求左手操作的指令的确是让玩家难以接受。所以推荐大家还是只利用4个基



↑战斗画面非常细腻，堪称GBA上最华丽的2D格斗。

本按键为上，根据自己熟悉的角色以及喜欢使用的招式，在系统设定选项中设定好习惯的按键设置，不必强求自己去适应别扭的操作。而且，某些角色仅仅使用中和强两种攻击即可，而弱攻击仅仅在牵制的时候使用，所以设置为组合键也是可以周转过来的。使用频率较高以及可以左右战局的按键（如隆的强升龙拳等）最好设定在A、B键等常用键位上，关键时刻可以放手一搏。

本作针对以往作品的操作也做了细微的改善，用来适应掌机平台的特殊操作要求。比如街机版中的抓投指令是中P或中K，在本作里变成了强P或强K，空中抓投也是一样。空中受身是弱K+强P，地上受身是强K+弱P。不过，如果把弱K设置到组合键上的话，即使同时按下3个键，也是无法使出受身指令的。所以，严格的来说，本作的操作还是略嫌不足。

Check! 总体评价

虽然GBA上的这一款作品一直饱受恶评，但是如果不把他当做移植作品来看，单是从GBA的格斗游戏这一点来分析的话，本作的素质还是非常优秀的。大量的可操作角色、细腻的游戏画面，丰富的游戏系统，体贴的操作界面等等，本作的优点还是很多的。相对于GBA平台上KOF新血等垃圾格斗游戏来说，本作已经算是达到了GBA上2D格斗游戏的巅峰水平，在当时那个年代来说，本作的确是堪称是百玩不厌了。

另一方面，本作虽然音效大幅阉割、角色建模太小，操作别扭等劣势明显，但是相对于容量来说，其他平台的作品都是动辄DVD-ROM的大容量，而本作在GBA上仅仅只用了64M就已经把游戏制作到如此精湛的地步，这不得不令人对制作商刮目想看。而且，从厂商的阉割音效保留画面的这一做法来看，的确是想告诉玩家格斗游戏最重要的就是爽快感，在保证游戏爽快感的基础上才能去完善音效、背景等细节方面的装饰。

由此可见厂商对这款游戏倾注了多大的新血，真正达到了每一个细节都是再三考证，反复斟酌，力争做到用最小的容量，同时根据主机的性能和键位进行了调整，做出最精品的游戏这个目标。



作为GBA上2D格斗游戏之首，本作在GBA时代一直博得不少玩家的青睐。支持联机对战功能的设定也为玩家构架了相互切磋的交流平台。而且，游戏的细节方面也非常体贴玩家，从按键设置到难度、时间等参数都可以自由设置，真正达到了不亚于家用机的水平。推荐对2D格斗游戏感兴趣的玩家不妨一试，体验一下掌上格斗游戏的另类风格。

光明之魂2

RPG ●SEGA●2003年7月24日
●1-4人●128Mbit

Check! 游戏简介

世嘉的光明系列自从MD时代就非常有名，并一直在玩家群中广受好评。然而在GBA时代推出的《光明之魂》两部曲算是开创了掌机版“大菠萝”的先驱，把剧情、养成、联机等要素融合在一起，陪伴玩家们度过了一个个“不眠之夜”。在GBA上的两部光明之魂中，1代由于是初次尝试，职业数量太少以及难度、装备



↑汉化版光明之魂2的标题画面。

设定不合理等原因略嫌逊色，所以在玩家群中的口碑也不算太好，但是2代可谓是将这一系列推上了巅峰。而且国内还有着有爱汉化组奉献的汉化版作品，所以本期强烈向广大玩家推荐一下。

光明之魂系列作为一款ARPG游戏，玩家可以选择不同的职业，在剧情中完成各个任务来锻炼角色的等级。游戏中还导入了装备鉴定等非常时尚的系统，令玩家觉得耳目一新。玩家经过不断的打倒怪物获得经验来提升自己的等级，学会各种机能，购买各种装备来完善自己的能力，从而去挑战更强大的敌人。而且即使已经挑战过的关卡也可以反复进入，自由度方面非常的广泛。游戏真正做到了把剧情和练级巧妙的连接在了一起，做到了耐玩而不乏味，所以才能赢得玩家的喜爱。

Check! 游戏特色

本作在前作4个职业的基础上又新加了4个职业，可玩性更高。剧情方面也大幅提升了流程长度，等级上限也大幅增加。剧情方面本作在主线任务的基础上又大幅增加了“寻找道具”、“救出人质”、“讨伐魔物”等支线任务，使故事的情节更加曲折，游戏也变得更加耐玩。

游戏中迷宫数量一共有10个以上，机关密布的墓地、公馆、船内等形形色色的关卡都在游戏中如数登场，而且道具的种类更是达到了前作的十倍以上。武器和防具方面不仅增加了普通和稀有两个等级区分，还有着各种“爆弹”等可以作为武器使用的消费品道具出现，而且这些道具很可能是触发迷宫中特定机关的关键。此外，游戏中还有着“怪物卡片”等前作中从未登场过的特殊道具，绝对能令玩家欲罢不能。

道具的收集和交换方面也得到大幅的改善。特别是打倒一定数量的敌人之后可以使用的召唤魔法又加入了新的动态画面，多人同时联机游戏时还可以使用合体召唤等威力强大的攻击特技。根据玩家的级别来决定召唤魔法的威力，玩家的合计级别越高威力也就越强。

只要角色把某种道具装备在武器栏里之后，按住攻击键不放即可在角色头上显示出蓄力标志。熟练使用这个操作之后不但可以在战斗中更有效的打倒敌人，还能解开某些特定的机关。此外还有着吹飞敌人、投掷道具等特殊的效果。使用道具投掷时不但可以利用药草给我方同伴进行回复、投掷爆弹给敌人造成伤害，也可以反过来使用。强制回到城里的“天使之羽”同样也可以通过投掷来使用。总之，道具投掷系统有着各种使用的方法。

此外，在游戏中的“王立斗技场”里还可以挑战怪物获得奖品，通过联机和别的玩家进行对战等等。只要支付100G费用即可选择挑战的级别，打倒规定的怪物之后即可随即从屏幕右下角的3件奖品中随机获得一件作为奖励。不过，必须在规定的时间内打倒敌人才能过关，通过之后可以挑战更高级的敌人获得更稀有的奖品。

Check! 操作详解

操作介绍	
十字键	控制角色及光标的移动
A键	决定/对话/捡起/攻击/蓄力
B键	取消/使用道具
L键	呼出/选择装备栏
R键	呼出/选择道具栏
SELECT键	使用召唤兽
START键	打开菜单

只要面对敌人按下A键即可发动攻击，如果学会武器机能的话按住A键不妨即可蓄力。根据角色的职业和装备的武器不同，攻击方式也会发生改变。魔法师使用魔法同样也是靠A键蓄力来释放，不过需要消费SP值，SP值会自动缓慢回复。



↑游戏初始一共有8种不同的职业可以选择。

Check! 职业详解

战士

非常适合近身战斗，攻守方面都非常平衡。可以装备强力的近战型武器，而且防御力也比较高，适合新手上手时使用。多人联机游戏时是不可多得的肉盾型角色。

格斗家

防御力虽然很低，但是攻击力和速度非常高。凭借高攻击和高速度的优势可以在战场上秒杀敌人，不给敌人还手的余地。但是，为了保证自己的速度，在装备品方面而不得不进行限制，所以防御力方面略嫌不安。如果被包围的话则会非常不利。

龙战士

虽然攻击速度较慢，但是攻击力绝对是所有职业中最高的。可以使用斧子和铁球等重量级的武器，给与对手强力的一击。但是，攻击时的间隙非常大，而且移动速度缓慢也是缺点。和战士一样属于近战型的角色，不过比战士更加耐打能抗。



↑开场剧情也被完全汉化了，便于玩家理解游戏剧情。

魔法师

可以使用各种攻击魔法的优秀职业，能够远程使用各种魔法来牵制敌人。但是，物理攻击方面却有着致命的劣势，而且防具和装备品也非常薄弱。一旦被敌人近身则会限于非常不利。

黑暗巫师

善于使用魔法的人类和巫师的混血种族。可以变身成怪物，朝前方喷出毒等，还会利用黑暗的力量释放出魔法。此外，战斗中还可以召唤出剑来辅助，非常实用的职业。

僧侣

善于实用回复魔法和辅助魔法帮助同伴。因为只能装备魔法书之类的武器，所以攻击方面非常薄弱。但是，可以实用回复魔法和辅助魔法来援护其他同伴进行攻击，联机作战中便成为不可多得的搭档。

忍者

速度非常快，而且可以实用特殊的咒术。能够实用高速的攻击和各种忍术来迷惑敌人，在所有角色中速度是最快的。

弓箭手

擅长使用弓箭和标枪等远程武器，但是却不善于近距离战斗。此外，还能借助森林中的动物们的力量来进行攻击。



↑实际游戏的画面，左上角是玩家的体力和魔法值等。

光明之魂2在早年GBA时代也算是红极一时，时至今日重新拿起来体验一把也能让人很快融入到游戏中，足以见证游戏的魅力所在。而通过联机组队，和朋友们一起进行游戏挑战任务时更是别具有一番风味，也颇有点“网游化”的要素在里面。特别是对于消磨时间极为有帮助，据说翔武打了200小时以上推荐对动作RPG游戏感兴趣的玩家不妨试试，这款游戏的确是GBA时代公认的经典作品。

Pocket Gamer's New Blog

游人心情日记

用文字记载你我的电玩生活　□主持/翔武

PG博客

话说不知道大家有没有这样的感受，就是有时会从游戏或动漫中接受到一些知识，感悟一些道理。原来有朋友说，里面好多道理都只能适用于作品中，但本人看来其实是可以套进现实的。只不过主角们性格有好有坏，别被一些恶人主角带着走向黑暗就行了。以上都是玩笑话，让我们来看这期两位热心读者的文章吧。

感受游戏，收获人生

"大江东去，浪淘尽，千古风流人物"就像历史在发展过程中会淹没的人与事一样，游戏界的发展同样淹没了许多辉煌，《沙罗曼蛇》《炸弹人》《KOF》《天外魔境》高桥名人、雅达利这些曾经耳熟能详的名字已经显得陌生，还在的只有我们这些玩家，但大家有没有仔细想过，在这么长的游戏生涯中，我们收获了些什么，得到了些什么？

人们总在抱怨现在的游戏不好玩，吹嘘从前的游戏多么精彩，其实那不过是人们头脑中的一个幻影罢了，是人们掩盖自己浮躁心灵的表现，其实只要你用心去体味，每一款游戏你都可以收获良多，当然，粗制滥造品不算。

每一款游戏在制作的时候必然要有一个主题，而这个主题便是制作者们想要表达的东西，我们在玩游戏时往往只注重画面、系统、而忘却了它的主题，就像读一本书，只记得情节与描写，却不知它要表达什么，这只是在浪费时间，许多人说游戏仅仅是一种娱乐产品，没必要有太深的主题，但现在游戏不是已被称为第九艺术了吗？一个艺术如果没有主题，没有内涵岂不是太悲哀了吗？

只要我们用心去品，每个游戏我们都可以品





出一番滋味来的，《宿命传说》要表达的是对虚伪人性的批判和对敢作敢为之人的歌颂，《圣魔之光石》要表达的是人要有战胜困难的决心和黑暗与堕落的可怕，而《幻影沙漏》则讲述了最简单的正义与邪恶较量的故事。虽然简单，但很符合其定位，就连《勇者别嚣张》这种没什么剧情的游戏也表达了团结协作的重要与自然界弱肉强食的事实。

那么了解这些之后有什么用呢？当然是运用到实践中。通过游戏我们知道了什么是对，什么是错，在现实生活中我们就要发扬那些美好的东西，革除那些坏东西，不断完善自己，最后我们还是要运用故事中的方法和精神去指导实践的，都说游戏是洪水猛兽，其实游戏也是一本人生的教科书啊。　　文/杨志彬

逆转人物我之见

说句实话，我也是一个名副其实的掌机迷，特爱掌机与掌机游戏，也特爱《掌机迷》这本书。

以前没有掌机就用模拟器玩，有掌机后就改用掌机玩。几年奋战使我爱上了一款CAPCOM的游戏——《逆转裁判》。

《逆转》到现在已有4款了，还有一款即将出台，我想通过“游戏研究”来与朋友们聊聊《逆转》，确切说是《逆转》1、2。

众所周知，《逆转》的剧情是扮演律师与检察官作战，因此我想谈一下我对辩方与检方这两大对立阵营的见解。

我是从人员组成来分析这两大阵营的，两个阵营我各选一些有代表性的人物来分析。辩方阵营：由成步堂龙一带领，其余成员有：星影宇宙之介、绫里千寻、绫里真宵、绫里春美。检方阵营：由狩魔豪带领，其余成员有：亚内武文、御剑怜侍、狩魔冥。

成步堂龙一：龙一这个角色是我最欣赏的，超酷的刺猬头，坚韧不拔的特性，都让我为之深深折服。玩过二作的朋友应该知道，最后一关，面对穷凶极恶的杀手虎狼死家，成步堂宁可选择失去最心爱的人——真宵，也坚持正义要求给予都楼有罪判决。在游戏中，他成了正义的化身。

星影：老牌律师，千寻的师父。算起来说是成步堂的太师父。胆小、懦弱是他的典型性格，一作第一关，被小中大敲诈得不敢给真宵辩护，关键时刻也能发挥点作用，这位老律师令人哭笑不得。

千寻：千寻这个任务最值得惋惜了。她是成步堂的师父，却在一作第二关英年早逝。其实她已成为了剧情的牺牲者，或者说成为成步堂的牺牲者，是她的死奠定了成步堂的成名。

真宵与春美：两人可以放在一起说。都是成步堂的助手。但我觉得还是春美贡献稍大。春美在关键时刻总可召出千寻亡魂帮助成步堂，还把普通勾玉变成看破隐私的勾玉；真宵贡献也不小，若不是她在一作中拼死抢下弹头这一证物，也不可能将DL6号事件大白于天下，将狩魔豪绳之以法。

辩方说完，现在来看检方。

狩魔豪：冷酷得有点BT的男人，连续40年不败的战绩。这就是狩魔豪。一心致被告于死地的他在DL6号事件中杀死了御剑的父亲——御剑信，原因只是自己私自改证物被抓住了小尾巴，值得一提的是当时御剑只有9岁。

亚内武文：在三作中被视为新人杀手。一、二作中不堪一击，不值一提。

御剑怜侍：检事局的天才检事，师从狩魔豪，他父亲御剑信是一个优秀律师，死亡后他就一直跟着狩魔豪。这是一个向往正义的检察官，从一作第三关他帮助陷入迷谷中的成步堂，一作第四关被狩魔豪陷害，获救后的出走，二作第四关重回检事局，助成步堂一臂之力打败王都楼可看出他的本性。

从成步堂和御剑小时候那次班级审判更可看出他心地善良，一句“没有证据一切都说明不了”影响甚至改变了成步堂的一声。

狩魔冥：狩魔豪之女。13岁当检事，连续5年不败。到日本之后，出了几次庭，就败了几次。我比较喜欢狩魔冥这个人，她来日本就是为了打倒成步堂，可最终当她目睹王都楼——成步堂的委托人被判有罪成步堂依然很高兴，她很疑惑，明明成步堂输了，为何还那么高兴，其实那一个案子，成步堂坚持了争议，让本就有罪的委托人伏法，这一切狩魔或许不能理解，但在日本机场时，她终于认识到了这一切。这可算是最好结局了。

这便是本人对《逆转》的浅薄见解，希望更多朋友能予以指正。谢谢！

文/曾庆沂



读编往来

■主持 / 翔武
■插画 / 风月樱
■版头 / 地狱熊猫

新的一期PGBAR开始了，虽然每次都想说一样的话，但是因为要有创新，所以要稍微改动改动。

由于风月樱那死丫头要准备上高三了，以后的插画可能就由熊猫来搞定了。哎，我真是不想这样啊，自己这一把年纪了，还老被这俩家伙用画来吐槽，真是人生悲剧。

各位高考的读者们，你们考的都怎么样了呢？应该都能找到适合自己的大学了吧，如果落榜了也不要气馁。都说高考是人生的一个转折点，但人一生其实有很多转折点，只要能发现，能珍惜，就能看到自己转机的希望，我一直都是这么认为的。

翔武：死熊猫啊死熊猫，你到底对把我画成御姐形象报有多大执念啊。
地狱熊猫：你自己分明就是御姐控，还说别人。
翔武：那也没有控自己御姐形象的吧！
地狱熊猫：八房被画成那么多次女生形象都没说啥。
翔武：那是他自己的事跟我没关系吧……
风月樱：大叔你分明就是只想着自己。
地狱熊猫：反正要改你自己改吧。
翔武：…………

看到变形金刚首映真激动

上次抱怨完5月之后，6月果然来了转机，一切都再往好方面发展，但只有钱财管理方面在走下坡路。哎，我就当花钱消灾好了。《变形金刚2》是6月强档大片，首映前三天，我就把票定好了，就为了去看0点的首映，此时的我突然觉得做一个真饭是很自豪的事情。一起看首映的还有猴子、北斗、破非克特3人。到了万达CBD店，到处都是人脑袋，特别是在最后快检票的时候，开始感觉还没那么多人，突然一下人数多了两三倍。比较幸运的是飞月也来看首映，好久不见还稍微聊了聊。片子总体感觉非常不错，看了一个小时的时候，我一直在伺机寻找去洗手间的时间，但多次未果，实在是太紧凑了。下月发工资后准备再去看一遍！



交友 江西 王兆宇 祝各位初三考生都能考到好成绩。
男，14岁，江西省赣州市红环路

六月破魔咒 心金魂银我来啦！

当各位小编看到这封信时，全国高三的学子们终于完成了高考（我也是），但恐怕当我再看到PG的时候已经填志愿了。不过黑暗的一年终于过去了，剩下的就是DS的解封了，其次是金银的复刻了。十年的回归勾起了无数口袋饭的信，攒了这么久钱，这次决定支持正版。入手魂银，就当是周年的纪念吧。现在想想DS的银雨GB的银两个带子放在一起。呵呵,这两兄弟来个十年重逢。要上大学了，人也长大了，虽然有许多事情还要做，但我的心始终留下一个位置给口袋，即使身边的人说我幼稚，我也不会介意，长大成人后的责任重了，人也变了很多，但不变的依然是一颗永远热爱它的心。

还有，一狼走后小编们是不是很辛苦啊，记得休息好啊。最近近期都有不同程度的BUG。特别是这一期，绫小路的文章，竟然重复了两页啊，身体是革命的本钱，累了久不要勉强了。（广东 吴伟杰）

翔武：估计你看到这一期时，志愿已经都填完了，正在比较轻松的放假中。不过黑暗的一年终于过去了，剩下就是消遣的时间了。当然还有已经结束高二生活的同学正在接受新的考验，比如风月樱那死丫头，就即将面对黑暗了，哈哈哈。金银的复刻让我也很兴奋啊，特别时当年玩完黄之后不久就玩了金，打完了金银的成都地区之后，然后就回到了前作的地区，而且发生不少变化，感觉到了时间的推移，让我很激动，也包括最后遇到成为掌门人的小智。



另外我觉得玩游戏和心智成熟就完全两回事，游戏的作用是休闲娱乐，别说游戏了，就是儿童玩具，不少成年人也很喜欢跟孩子一起玩。但是真到了社会和职场上又换了一个人似的。所以啊，爱好就是爱好，千万别提到太高的位置。

一狼走了之后，原来的零羽迅速补充了进来，吐了个便当，使得PG这边没有受太大影响。因为美编的原因，上期本人客串美编帮着排版，结果绫小路的东西弄错了，在这里向大家道歉，这期已经把完整的补上了。

怎么上面下面都在说魔咒啊……

翔武大哥，好久不见了，小弟给您问好了。夏天到了，可别中暑啊！

已经记不清上次给武哥写信是什么时候了，这段子为了高考，潜水潜了很久。现在都忙完了，就迫不及待的回到了PG的怀抱了。其实我一直再坚持买PG，只是好久没写回函了，我特佩服吴伟杰那小子（就是那个广东特大号口袋迷，我们关系不错），他老人家还是每期写回函，而且期期都上，简直无语了。还有，在高考前两个月，他还学起了日语，又搞起了PM比赛，真是能人啊！到最后弄个群还得我给他往里加人。

武哥还记得我那个“九月魔咒”吗？现在好像已经被武哥破了啊，好强，恭喜恭喜！不过一狼好像要走了是吗？难道真是人去楼空了吗？编辑部好久都没有新人出现了。顺便问一下，逆转检事大概什么时候能汉化出来，是逆转ACG在做吗，怎么没消息呢？（天津市 李磊）

翔武：连续看到两封信，就是你俩的，还有联系，实在太巧了，放一页上好了。吴伟杰不错，热心搞PM比赛，我现在有时还想着如果口袋能弄个什么比赛的就好了，有心无力，就这一点我也很佩服拉人办比赛的人。那个9月魔咒啊，破了不是问题……一狼虽然已经走了，但是还帮我们写稿呢，他原来的专栏仍由他来做，一狼活在我们心中啊。逆转检事是ACG汉化，不过由于这次文本量相当庞大，他们也在努力翻译中。

我与口袋妖怪的相遇

我是一个小学生，也是一个口袋饭，这是我的口袋妖怪血泪史。

我与口袋妖怪的相识是在无意中的，可以算得上是一种缘分吧。几年前，我们班就有人开始玩口袋妖怪了，而我当时并不太感兴趣，因为听说口袋妖怪的游戏是回合制的，我便没有试，就把口袋妖怪妖怪拒之门外。但之后一次，完全改变了我对口袋妖怪的看法。有一次我去好朋友加，见他在玩口袋妖怪叶绿386版，他见我来了就让我玩，我又不好拒绝就玩了起来。很快，生蛋、练级、打怪、抓宠就让我迷上了他，回到家寻觅了几周，从一个同学那里要来了游戏，终于可以在自己家玩了。到了后来我的兴趣不仅限于游戏了，我开始对那些周边产品感兴趣了。尤其是在我们班一个同学去香港带回来一堆周边产品之后，正好我看到了口袋迷14里口袋周边。我发誓，只要能买到那个遥控基拉帝亚，我可以不讨价，但是网上从日本买一个要用100多邮费，我一小学生哪来这么多前。所以我只能看着介绍很好，没法入手。这就是一个新口袋饭的大部分血泪史，我希望你们能理解一个小学生对口袋的喜爱，甚至是迷恋。（新疆 初亮）

翔武：我相当能理解！我玩口袋的时候虽然是都快上高中了，但是要说认识接触却是在初中。当时我没有GB，只有看别人玩，不过每次去看的时候都因为薄GB的反光，看不太清楚，只能听着别人说这么那么的好玩。但是后来找别人借了机器借了卡玩，一下就沉迷了，特别是当时还播着口袋妖怪的动画。后来就越玩越好，比借我机器的人玩的还好了，但是就算玩得再好，也只是别人的机器，别人的卡。再后来，我自己买了GBL，买了口袋黄，后来还有金银，更无法自拔了。不过最后由于GBA时候没机器，也没电脑，断档了，GBA的4作至今也没怎么玩，直接玩DS版了。不过我对口袋周边兴趣不高，因为家里没地方放了……要是当时家里有地方，估计早就开始收集了。让我想起我前不久的QQ签名了，“对什么有爱都烧钱”。这位小口袋迷慢慢努力吧！



交友 江苏 吴本越

希望看到更多游戏中的横向比较。

男，18岁，江苏省无锡市新区，QQ：378423172

测试：看电影透露真实的你

1、你觉得电影院是个能让自己放松的地方吗？
不是（跳到第3题）
是（跳到第2题）

2、觉得理想的电影院应该修建在？
地下（跳到第4题）
顶楼（跳到第3题）

3、一般都是和朋友或恋人看电影？
不是（跳到第5题）
是（跳到第4题）

4、觉得一个人看电影很舒服？
不是（跳到第6题）
是的（跳到第5题）

5、曾经去看过午夜场？
不是（跳到第7题）
是的（跳到第6题）

6、对影片，有着固定的喜好类型？
不是（跳到第7题）
是的（跳到第8题）

7、不喜欢的电影就不能坚持看完？
不是（跳到第8题）
是的（跳到第9题）

8、比起咖啡厅里面的约会，更喜欢一起看电影？
不是（跳到第12题）
是的（跳到第10题）

9、知道最近都上映了哪些片子？
不是（跳到第10题）
是的（跳到第11题）

10、觉得买盗版是没品位的表现？
不是（跳到第12题）
是的（跳到第11题）

11、喜欢和别人讨论电影的意义？
不是（跳到结果A）
是的（跳到结果B）

12、没事可做的时候可以在家看一整天的照片？
不是（跳到结果C）
是的（跳到结果D）









测试结果A：追求自然，宁静天成

你不是一个可以追求完美的人，相反，你平时尽量让自己做到低调低调再低调，但不是夸你，想你这样的人想低调都很难。你不但素质高，审美情趣高，人品更是没的说，除了略微有些暴躁之外，你可以说是一个很不错很另类的高级知识份子了。你从不买弄显摆，但金子就是金子。一旦到了适宜的场合，就会发光。

测试结果B：追求完美，略有做作

你是个对生活要求很高的人。同时对自己的要求也是非常的高。你希望自己做到完美，但这个完美的标准并不是你自己的要求，也就是说，你只需要别人眼中的你是个优质的人就可以了。这一切都源自你的虚荣，如果不是虚荣的话，你其实根本就不喜欢读那么多书，学那么多才艺或是做那么多事。所以你的完美是带有做作成分的。

测试结果C：实实在在，平凡安宁

这是你人生主要的目标和追求，你要求自己做人坦诚，做事踏实，做人善良。对得起自己，对得起别人。你希望自己的生活平淡但是安宁幸福。你不好高骛远，也不会去追求虚无缥缈的东西，不贪心但是会上进。没什么野心，但是会捍卫自己的权利和尊严。你最大的优点是不会嫉妒身边的人，这样你永远不会觉得不平衡。

测试结果D：没有追求，潇洒自由

你是一个自由随性的人，不是很注重物质和条件，为人比较懒散和随意。你常常说自己是没有追求的人。但其实你是一个很有个性和思想的人。可是淡泊的性格让你厌烦这个世界的世俗和恶流。所以你宁可做出一副懒散胸无大志的样子，让自己尽量里这个乱哄哄的苍蝇窝远一些，但其实你的心眼和耳朵可是一刻不挺的关注着这个世界。

★任性贴图区★



翔武：最近金银公布之后，画金银的真是越来越多了。

翔武：这个人物是谁？貌似没看过相关作品，不过脸部稍微有些怪……

任性贴图区征集读者绘画投稿，可邮寄或用电子邮件寄给我们。来信请至北京安外邮局75号信箱 掌机迷收或PG@VGAME.CN

俺、从老家结婚归来了



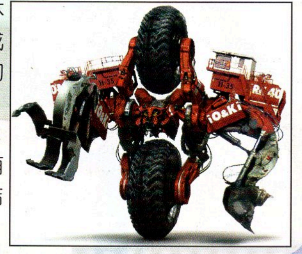
嗯、先打个招呼吧~掌机迷的各位读者大人，好久不见了~自从第112期完成后，本人便悄悄地赶回老家结婚去了，这一走、就是大半年的时间……为了能继续将有限的生命贡献给无限的游戏事业，本人在办完正事之后又以最快的速度赶了回来，没想到此时一狼同学已经先走一步了……（可惜啊~没见到他最后一面）

回来之后正好赶上新一期杂志的制作，工作任务繁重、不过倒也仍然还是乐在其中~说起最近的好游戏真不少，尤其是原创系的作品、PSP的《勇者30》、以及DS的《无限航路》都是玩家们不可错过的优质游戏。尤其是《无限航路》，以探索未知宇宙为主题、实际上却是让玩家带领自己的舰队、踏平各个星系的国家，称霸整个宇宙（说的有些夸张了~）。



加班!我怨念啊!!!

每次都为手札发愁啊，PGBAR里、专区里说了太多的东西，到这里感觉没东西可说了。零羽回归PG，为PG增添了新的活力，同时也有了新美编的到来，本人这个代理也能稍微休息了。新的PG制作团队可以说是组成了，我们以后也会更努力为大家献上好的内容的。



老实说加班真是一件烦人的事情啊，尤其是休息日加班，我最怨念的就是有MM主动邀请我去看一遍变形金刚2，结果因为加班问题，被完美错过了。



狗，变形金刚2，魔神转生2



呃，标题奇怪了点。总之这一期可真是忙得鸡飞狗跳的，固然是有些客观原因在里面，好像多半还是上期筋疲力尽之后犯懒了半个星期的结果……真是个糟糕的循环啊。标题呢，是我在这一个月中亏欠的东西，总想看看电影，玩玩老游戏，戏戏我家三红，还想买WII，不过到头来好像都没搞定嘛。于是我决定了。截完稿之后要请假三天，一天收拾东西，晚上看变形金刚2的IMAX去，一天在家里陪小狗玩，再美美地做一顿饭和家人分享，第三天嘛，把无限航路二周目之后开始跳一个新的坑，比如继续高达vs高达什么的……等等，怎么好像又半个星期过去了= =||| （一皿一 嘛，随他去了，不能逼自己太紧啊）。



PG总动员 ~小编们的轻松驿站~



本期开奖期数：118

广东　黄学睿

一等奖（1名）

盟区战卡
VIP1年
300道具点

二等奖（3名）

怪物猎人雪山包

上海　庄学靖

昆明　许万苏

江苏　吴俊

三等奖5名



精致动漫挂饰

天津　崔铎

山西　焦伟涛

新疆　罗依

内蒙　张原

广东　林炫亨

豆丁葱油饼，再来一碗！

由于上期版式大篇幅出错，应读者要求，本期重新刊登，在此道歉。

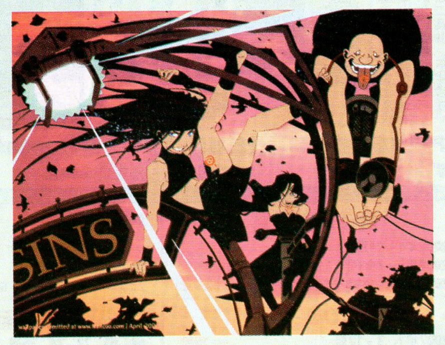
热门作品的屡次翻拍，这在影视圈里从来就不是新鲜事。就算是翁美龄版的黄蓉已经一口一个“靖哥哥”叫得人骨酥筋脆，也还是会有自以为市场口味已经变得奇重无比最好连吃四川火锅都要狂加美乃滋蛋黄酱的人（翔武：你刚才是在说蛋黄酱武士吧？！你刚才一定是在说蛋黄酱武士吧！！），非得翻拍出一个收视率明明奇差却非说我们是国内电视剧人气度最高的新版《射雕英雄传》来——光是听着新版黄蓉一口一个仿佛被轻音部少女们用低音贝司摧残过也更像是平泽唯练歌练到哑嗓的“靖哥哥”，那些从小看武侠小说看得入迷自以为自己是“东邪西毒南帝北丐中神通”之外额外附加的“上流氓”或者“下编辑”（翔武：你你你……你啥意思？！）的人，就顿时内牛满面的宁可放下屠刀当即立地成佛。

这种热门作品的人气影响力，有时甚至连原作者也无法忽视。毕竟像金老爷子这种只靠14本小说的版权就能一生吃穿不愁的作家并不多见，倘若有幸有那么一部作品能够大红大紫，那么不尽可能地榨取完它的所有剩余价值，那就算是蛋黄酱武士也都不会放过他！（翔武：为什么又是蛋黄酱武士？你到底对蛋黄酱武士有多怨念啊！）因此在金老爷子都会动手将韦小宝的八个老婆砍得七零八落之后，没道理那些对于自己的作品很有信心但对于商业利润更加在意的厨师们不会去重新改良他们的蛋黄酱口味。（翔武：我看到了！又是蛋黄酱！！是蛋黄酱没错的！！）

于是当《钢之炼金术师FULLMETAL ALCHEMIST》以砍掉重炼的姿态，带着全新的面貌和声音出现在观众面前的时候，确实就真的会有不少从6年前就已经成为死忠钢炼饭的人在大声地号啕：

“这到底有完没完啊蛋黄酱！！！”（翔武：有完没完的人明明就是你好不好！你根本就是蛋黄酱抹杀亲卫队的成员吧蛋黄酱！！）

既然明摆着是要“砍掉重炼”，学传闻中的网O因为跟X城讨不到用户数据于是索性打算把



交友 北京 房宽京 龙珠改已经通关了，可惜用不了赛亚人，期待续作。
男，22岁，北京市昌平区沙河镇

MOM的玩家等级全一律修改成75级并赐予橙色装备的做法显然行不通（翔武：喂喂，你这样随便乱传播谣言到底有没有问题啊？！）——毕竟当年那部大红大紫的《钢之炼金术师》，其原创的结局已经在爱德华穿越了“门”来到我们这边的现实世界后落下了帷幕，想要在那个看起来很是“圆满”的基础上，再强行让小豆丁挥舞着机械胳膊（物攻23-38，魔攻12-17，移动力下降，5%的暴击率）去殴打[哔——]妖王确实有些可笑（翔武：刚才跟蛋黄酱过不去，为什么你现在又要卯上MOM？你到底是对多少3次元的事物产生不满啊死宅男！），纵然后来的剧场版很牵强地安排了一个理由解释了一堆莫名其妙的问题，但由于被观众吐槽太多而强行被安上了“乡巴佬的征服者”的标签后强行忘却，这更使得“砍掉重炼”务必求新求变，绝对不能跟6年前的那部名作产生过多的重合。



因此，新番随即顶着《钢之炼金术师FULLMETAL ALCHEMIST》这么一个在日文念完之后还要再加上一串英文才算圆满的名字踏进了黄金档——“哦哦哦！好新啊！连名字都这么新！！！”“……你确定这就是代表着‘求新求变’的新做法？”“是啊，从今天开始我也要改新名字重新做狸猫。”“叫啥…？”“绫小路义行LingXiaoLuYiXing。”“喂，喂！！”——接续在反叛的鲁路修与裸飘的傻子那（翔武：啥？）之后的新黄金档气势汹汹地杀到，究竟能否继续捍卫年度强番的人气口碑，老实说，还真让人感到有一丝不安与忐忑。

不过BONES毕竟是BONES，虽然从事动画制作多年，贡献出来的精品动画一部又一部，但实际上真正走红的也就那么屈指可数的几匹黑马，其他剩下的作品虽然质量极高但也都是叫好不叫做的业绩败军——这无疑让人遐想着BONES的员工是不是都是不用吃饭只靠“对动画事业的热情”就能存活下来的人类进化究级形态。即便是重新制作的新钢炼，BONES也没打算仰仗着原有的旧作人气吃老本，更不会学京都动画制作《MUNTO》那样的用旧OVA拼帖新画面大玩男女主角“一会变脸，一会变形，一会变态”（喂！），为了证明《钢之炼金术师FULLMETAL ALCHEMIST》（翔武：你能简称“钢炼FA”给我省点稿费预算么？）确实是力图革新之作，除了作品标题名称被有意无意地加长之外，取消了金发黑边勾线的爱德华，便带着一众光是在外型上就与6年前有着微妙差别的角色，重新踏上了漫漫的贤者之石发掘之旅……

事到如今再去复述6年前旧作的剧情，显然已经是件毫无意义的事情。姑且不论直到剧集过半之前，那些“爱德华兄弟为了取回被人体炼成失败所夺走的肉体而四处追寻着传说中贤者之石的炼成方法”的故事篇章有多么的耳熟能详。就算你将后续的“七宗罪的首领是被爱德华父亲抛弃的千年妖婆天山童……哦不，是但丁”的剧情全说完，也会在荒川弘原作漫画完全迥异的后续剧情的五雷轰顶下，被迫接受“原来我们一直都在被会川升这个挂着编剧头衔的家伙欺骗感情啊”的残酷现实。

好在此次BONES祭出了“要完全回归正统漫画剧情”的旗帜，这也就意味着在叙述完与旧作相同部分的剧情之后，未来的故事将会呈现出与6年前的作品完全不同的崭新境界——当然，拥护会川升的原创故事的人也大有人在，只不过荒川弘才是牢牢抓着“我就是官方”玉玺的核心人物，不解决掉她谁也别想吃蛋黄酱。（翔武：什么呀！什么呀！！！为什么又是蛋黄酱呀！！！！）

这种大刀阔斧改革的方针自然会引来哭声无数。虽然作为一个编故事的能手，荒川弘那天马行空偶尔还有奶牛乱入的想象力已经得到了大部分读者的认可，可是相比起6年前动画版里那既帅又酷更拉风的国家炼金术师们的造型，她笔下那些扁得很想让人问候一声“请问你家扁豆姐姐最近安好？”的作画线条，则会逼得最口口声声号称自己决不是“以貌取人协会成员”的读者，在一看到小沈阳登台之后立刻把漫画扔到角落里去——惨剧就这么发生了，不仅“故事更忠于原作”，就连画风也更忠于原作的“钢炼FA”，拖着扁脸的爱德华扁脸的罗伊扁脸的温莉扁脸的斯卡逐一亮相，即便是看习惯了16：9宽银幕的观众，都难以按捺心中燃烧着的旺盛的“我好想扁你那扁扁的扁脸啊”的冲动。（翔武：所以这是新的绕口令么？）

爱德华·艾尔利克，史上最年轻的国家炼金术师。由于他一只手与一只脚均为金属机械铠，因此被赐名为“钢之炼金术师”——另有一说是

游戏单间

由于他天生个头矮小，而被称为是“豆丁之炼金术师”。还有一说是由于“钢炼FA”里他的脸太扁，而被叫做是“大饼之炼金术师”（翔武：你有完没完！！？？）。所谓的炼金术，在荒川弘的理解中认为是，可以将一样物体进行分解之后，再构造成另一种质量不变的物体的科学技术（那种根本就犯规得跟魔法美少女凭空放射爱心光线消灭敌人一样的“技术”，到底哪里跟“科学”沾边了？）。因此“等价交换”原则就成了炼金术的世界里绝对无法违背的基准，只有传说中拥有巨大神奇力量的“贤者之石”才能凌驾于这个原则之上，无视质量守恒定律，随心所欲低地指鹿为马，化土成金，把翔武变成废渣。（翔武：你究竟对我怀有何等巨大的憎怒啊？）由于曾经触犯了炼金术里严厉禁止的“人体炼成”的禁忌，试图令母亲复活的爱德华兄弟被传说中象征真理的“门”所吞噬：弟弟阿尔方斯完全消失了肉体，爱德华以一只胳膊为代价，强行将阿尔的灵魂固定在附近的一具铠甲里，同时领悟了在“门”里所见证到的世间万物之真理，从而获得了不需要画炼成阵也能进行炼成的能力。

这样的故事开端，多少都带着一些摄人心魄的悲伤。而事实上接下来发生的故事，则更将这种悲伤推向了绝望的顶峰——取得国家炼金术师资格的爱德华，随即投赴到了有着“焰之炼金术师”称号的罗伊大佐麾下工作。然而原本玉树临风的罗伊大佐，却因为在“钢炼FA”里被画得更加扁圆，而被坊间戏称为“葱油饼之炼金术师”。（翔武：这才不是绝望的顶峰好不好！这根本就是你一厢情愿地在悲伤好不好！！）幸运的是，在旧作里就被认为是“钢焰合璧，天下无敌”的这对攻受组合，一个是有着“我一定要取回肉体

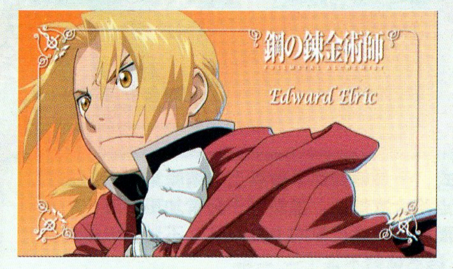


（奉献给你）”的坚定意志（翔武：才没有括号里的话好不好！！），一个则满怀“让让全国的男性军人都绽开菊花”的信念（翔武：这个偏移度更大了！！这根本就是你自己的杜撰了！！），二人相互配合不断进取的传奇事例确实让人感动肺腑。在“钢炼FA”里，他们的暧昧关系则被刻画得更加腐味十足，大饼在解决完了太阳主教事件之后很强气的邀功，葱油饼则处心积虑地安排大饼与擅长生体炼成的“缀命之炼金术师”会面，以期大饼能早日找回肉馅（？），但嘴上却无比踏的累地说着“那是因为我才不想欠他一个人情呢”，根本就是情比金坚的小情侣在打情骂俏，处处充满着“钢焰再合壁，菊花开满地”式的浪漫。（翔武：被你这么一描述，这动画还能看么！？）

有趣的是，不仅作画风格大变样被BONES视为是认证新钢炼之“新”的元素之一，就连声优的大换血也成了官方自以为能让人在感觉“目”新之后，“耳”也能一新的优秀举措。于是事情最终发展成为了如今的这般不可收拾：昔日大川透那精神且带有点年轻人卤莽的声音彻底消失在时光的罅隙里，取而代之的是三木真一郎那有点温和又带着点敦厚的嗓音。三木桑的演技当然不能说不好，只不过人类普遍有着“先入为主”的个性偏见，对于后来顶替的事物通常很难迅速诞生好感，这就好比是绫小路一向自称“狸猫”就会让人在主观意识里会留下“他给人的感觉，确实就是只狸猫呢”的印象，但如果今天绫小路非说自己是“蛋黄酱”，别人就绝对不承认这种存在——道理大致就是如此的相似与通俗易懂。（翔武：又是蛋黄酱！你今天到底要跟蛋黄酱过不去到什么时候啊！！）更何况三木桑在上一季的《高达OO》里表现实在太过深入人心，以至于在《钢炼FA》里每次看到罗伊大佐举手摆出瞄准手势时，都会让人心惊胆战地期待他接下来会喊出一句“提子，我要射你了哦★”的名台词来（翔武：哪来的这句名台词，这分明是你的杜撰！不，一定是你的杜撰！！）。所幸《钢炼FA》的剧情进展速度相当之快，为了避免过分重复与旧作相同的内容，故事的叙述速度几乎就是以DVD机正常播放1.5倍的速度快进着，还不等小豆丁和葱油饼培养感情直至热腾腾地出锅一盘素炒饼（喂，喂！！），接下来很可能要随即登场的赫蒙克鲁斯大战篇与清国炼丹术士养成篇（？？）就会将这一作的高潮直接带入了让曾经的观众无法想象的新高度去。

“赫蒙克鲁斯”这个专有名词总是会给第一次看见它的人以各种奇怪的错觉：“是为人类偷

盗火种的那位希腊神灵吗？”“是荷尔蒙分泌失调症的新种类吗？”“是那个大帅哥汤姆克鲁斯的弟弟吗？”“是哈根达斯的最新款冰激凌火锅吗？”“是5年前那篇名为《钢金水泥混凝土》的同样发表在掌上动漫坛里的完结纪念文里的相同文字片段吗？”“…………”直到七位人造人先后登场，才算是平息了之前流行的种种谣言。



随后七位人造人的性格各异和能力划分，则掀起了又一阵猜测讨论的热潮：“是狗夜叉里曾出现的七人队吗?”“是最新流行的摇滚七人组合吗?”“是从武当山来的张三丰的七个弟子吗?”“是徐克那部据说要拍续集但挖了坑就没填过的武侠电影的七位主角吗？”“是仍然从5年前那篇名为《钢金水泥混凝土》的同样发表在掌上动漫坛里的完结纪念文里截取的相同文字片段吗？”“…………”（翔武：你到底要骗稿费骗到什么程度？！）荒川弘连忙搬出《圣经》澄清谣言，这一来一往的手法倒颇像是“我为你养育了亲生骨肉”“你纯粹是在凭空捏造”般互相炒作式的无聊。直到热心的读者观众亲自给双方做了DNA测试，“七位人造人源自七宗罪”的最终结论就得看FANS们是否也有“你和她的孩子我出钱养”式的宽宏大量了。

相较于6年前的旧钢炼里的原创故事设定，这次回归漫画正统剧情里的“官方设定”无疑会让老观众更有新鲜感。在旧钢炼动画版里，赫蒙克鲁斯全是人体炼成失败后的产物，像是拉丝特其实是在斯卡的哥哥炼成自己死去的女友失败后诞生，司罗斯则来自于爱德华兄弟对母亲人体炼成的失败结果，而漫画原作里则被定位为“父亲大人”从自己身体里分离出来的，七种被认为是不需要的负面情感。在漫画中，“光之霍因海姆”最初是一个小镇奴隶的名字。原本这个奴隶只有编号而没有姓名，被主人抽取血液以完成在烧瓶中诞生的拥有一切学问的“人”的实验。“烧瓶中的人”为了报答奴隶提供了血液，就给他起了一个名字叫做“霍因海姆”，并教他掌握了炼金术。后来，“烧瓶中的人”设下阴谋，引诱想获得不死之身的国王布下炼成阵，以全国人民的性命做代价，把自己与霍因海姆都练成了接近于不朽物质的“贤者之石”。此后“烧瓶中的人”就离开了烧瓶，用“霍因海姆”的名字与样貌开始行走于世间，成为了分离出七个人造人的“父亲大人”。

这样的设定无疑更符合长篇漫画的剧情推展需要：大BOSS有着超强的实力与不死的肉体，手下的得力大将各有各的能力与个性，就算被毁掉了也可以在吸收后重新诞生——只要漫画的人气一天没跌到谷地，这剧情就可以一直毫无顾忌的胡编乱造下去，虽然我们很质疑打着“回归漫画正统剧情”旗帜的《钢炼FA》也等不到漫画的最终结局而只能再次推出原创结来敷衍观众，可至少能欣赏到比旧钢炼动画里强大几万倍的霍因海姆的“拉风”身资，也还是能让不少粉丝感到心满意足。

6年前开播的《钢之炼金术师》确实堪称是当年的人气颠峰作。动画的大红大紫推动了周边衍生产品的横行热卖。以做游戏为本业的SQUARED-ENIX自然会陆续发表各机种的多款改编游戏搭搭顺风车——所以这次自然也不会例外，新版动画才开播两个礼拜，最新的游戏作品消息已经铺散得到处都是了。

首波乘热推出的游戏是发表于Wii平台上的《钢之炼金术师FULLMETAL ALCHEMIST：晓之王子》，故事背景将定为紧接原作漫画第16卷之后的原创故事。而作为目前全球普及率最高的游戏平台，NDS自然也有份分得一杯羹，尽管新作详细内容并未公布，但SE官方遮遮掩掩欲语还休地放出的几条风声，都在暗示着NDS平台上的新钢炼游戏，绝非是以往传统的冒险或者RPG类型，而是一款含有更多动作成分的新型战略游戏——让基情燃烧得更猛烈些吧，豆丁葱油饼！！（翔武：狸猫你去死吧~~~~~~~~）

我们当然知道BONES打的又是一张牵扯到我们6年记忆的情感牌，曾经红艳艳的蛇杖风衣已经被时光的沙砾磨到有点泛黄，而一度卖到28元的炼金怀表也早就停止了秒针的走动……可是我们并不在乎我们花了太久的时间去等待，以及忘了该如何去等待。我们对于有过的美好不会舍弃，对于即将到来的美好也充满期待，所以无论没《钢炼FA》有着多少的诟病，又会积蓄着怎样惊人的光彩，我们不会过分苛责，也不会盲目期待——

6年后，再会的依然是朋友。只是过去拍掌击鸣的那双手，是否还一如6年前的那般温柔?

□文/绫小路义行





文/包子 美编/包子

碎碎念： 昨天北京变形金刚2首映式，于是编辑部半数以上的编辑集体相约去看，在深夜11点多，排队等待神作降临，然后凌晨2点半大家散曲。虽然对于经常加班到深夜的我们来说，2点多回家是家常便饭，但是为了看电影而如此狂热也算的上真饭了。不过最纠结的是，第二天部分没有看首映的编辑为了防止被剧透，居然请假不来了— —+

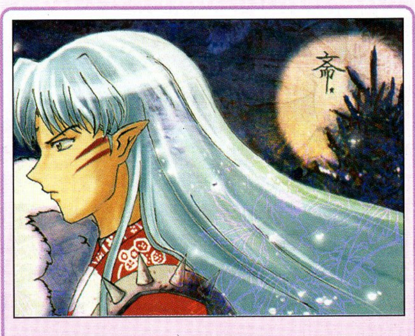
动漫世界中的十二生肖——狗(下)

战栗的贵公子

杀生丸是半妖犬夜叉同父异母的哥哥，完全的妖怪，原形为巨大的犬妖。虽然出场不多，但确实是位贯穿《犬夜叉》故事主线的重要人物，并且其人气一直在FANS心中高居榜首。

提到杀生丸就不得不提到他华丽的容貌，平时那些花痴们形容心目中的白马王子时多半都说“美貌与智慧并存”。但是当她们看到一绝色美男子，额生月轮，左右脸颊各有两条红色妖纹，白色和服上飘着数朵樱花，金眸灿烂，贵气逼人。银白色的长发在风中轻舞飘扬并且散发着迷人的淡淡的幽香的时候，就只能用“美貌与帅气并存了”。这个时候她们一般都屏住呼吸，心跳加快，瞳孔增大，然后尖叫着：“杀生丸大人，我们爱你！”（突然想起来用春晚小沈阳的口气喊出来就是：“丸仔，我们爱你！”，汗……）

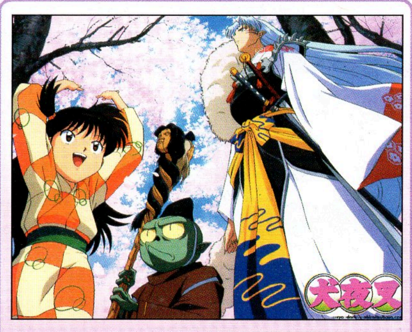
作为完全的妖怪的杀生丸继承了父亲大人的强大的妖力，嗅觉灵敏，矫健的身手，腕力非常，并且暴走后变成完全形态的妖怪也会让人不寒而栗的感觉到自己骨头的脆弱。但是一心想追求更强的他为得到父亲的遗物——铁碎牙而四处寻找父亲的墓地。同时他极其厌恶具有人类血统的同父异母的混血妖怪犬夜叉（种族歧视- -？），利用妖怪无女假扮十六夜接近犬夜叉，套出了墓地所在。但是



↑05年画的杀生丸，曾在电软大墙画廊上刊登过，这个是改良版，当时追《犬夜叉》的时候曾经一度很迷杀生丸，主要是羡慕他那一头雪白柔顺的长发，但是自从自己开始长出讨厌的第一根白头发的时候，我就开始羡慕那只拥有乌黑浓密长发的奈落了- -

当在犬夜叉得到铁碎牙后，杀生丸起了杀意，暴走成完全形态，强大的实力让犬夜叉望尘莫及。在生死一线间，铁碎牙感知到犬夜叉想保护人类的决心，妖化并帮助了犬夜叉斩断了杀生丸的左臂。

后来苏醒并且安装了假肢（汗，突然想起来爱德华的机械铠。）的杀生丸三番两次的试图夺取铁碎牙，但都被犬夜叉以风之伤重创，几乎丧命。幸好父亲留给他的另一件遗物——天生牙被唤醒，自动张开结界，救下了杀生丸，



↑杀生丸折合人类的年龄大约17岁，17岁就拥有如此雪白的头发的少年，可见其对父亲遗留下来的铁碎牙的朝思暮想－－+。这张杀生丸高大威猛不可一式的样子真符合他的称谓，战栗的贵公子。

也正是因此遇见了一个改变杀生丸一生的人类小女孩——铃。（无数女FANS泪流满面，原来杀生丸殿下是LOLI控）。正是这个单纯善良不怕妖怪的小女孩。慢慢唤醒了杀生丸的慈悲之心，（还唤醒了他LOLI控的潜质－－）慢慢的融化了他冰山一样的心。

因为犬夜叉是半妖，不能有强大的力量来保护自己，所以老爸给了他象征力量的铁碎牙。然而这句话在另一个角度则反映出了杀生丸力量的强大，所以他老爹才给了他象征仁慈的天生牙。因为拯救弱者，是强者应该去做的事。而在与铃在一起的时候，杀生丸也在慢慢反思，慢慢改变，父亲留给他的的仁慈之路才刚刚开始。

而因为他从父亲那里得到的天生牙只能救人、不能杀人，他特地取得曾经咬断了铁碎牙的悟心鬼的牙齿，并交给灰刃坊打造出了斗鬼神用来战斗，可是在对魍魉丸一役中，斗鬼神折断。而因为和铃在一起而引发慈悲之心的杀生丸，在面对肆意侮辱神乐死亡意义的魍魉丸时，第一次为了别人，而感到了忿怒。感知了这一切的天生牙，在刀刀斋的锻造下，蜕变成了一把可以攻击的武器，并衍生了新的战技：冥道残月破。



↑月光下的杀生丸，要代表月亮消灭你们。当时追《犬夜叉》的时候曾经把这个图做桌面做了半年之久……不过背起棉被出行，杀生丸大人也真是居家过日子的好男人啊……

然而天生牙毕竟是父亲的武器，在对曲灵的战斗中，杀生丸启动了一直栖息于他心中的名刀——爆碎牙，名刀现世，杀生丸的左臂也复生了,完成了又一次蜕变。终于成为了一个几乎天下无敌的大妖怪，并且慢慢因为心中出现了想要守护的东西，从而也慢慢发生着改变，漫画完结篇里最后一幕当他飞过上空的时候，或许他已经找到了父亲真正留给他的宝物了吧，因为他已经找到了真正想守护的东西了…



↑非常温馨的一幕，难得杀生丸的双眼中会流露出如此温柔的眼神，不过一直很好奇，他右键上那驼棉花，晚上可以当棉被用么－－?

金毛狮王

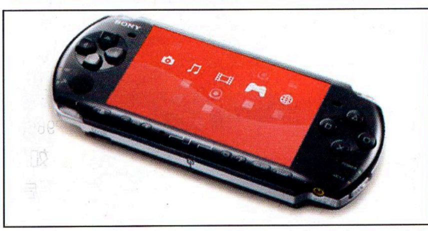
这期在写狗狗，正好朋友打算送我一只金毛猎犬。非常可爱的家伙，两个月大，不过长大了就是那种我可以骑他背上去巡游的座驾了，而且这种狗天性聪明，多用于做导盲犬。以后决定每天晚上下班到家后，背着吉他带他到附近的草坪上看夕阳，迎着徐徐晚风弹琴，它趴在我旁边静静的听我弹琴，然后我躺在他身上……太惬意了………

PGMONKEY@SINA.COM

问答无双

集中解决玩家遇到的各种问题，问答无双期待你的参与，
你的问题就是大家的问题，你的回答或许就是大家的福音！

问 PSP3000破解了！是完美破解吗？可以玩战场之绊了吗？3000果然涨价了吧？是否出手？我下载了破解文件却总是不能用怎么办？刷机之后PSN账户里的东西都不能用了！如果刷机时注册账户购买PSN物品，那彻底关机再刷的话还能用吗？



↑号称难攻不落的PSP3000恰在PSP GO公布时被扯下面纱，不由得让我等阴谋论者浮想联翩。

答：本期最热内容自然是3000破解，所以相关问题会聚在一起为大家解惑。

1.3000现在的破解，允许大家玩游戏、使用自制软件和插件、调节CPU等，基本上和2K一样用。如果使用GEN破解，会有不能关机的问题，一旦关机就会变成官方系统，但使用新版本的CFWEnabler就没有这些问题了。此外，只支持对官方5.03系统刷写。虽然正常情况下我们并不需要关机，但遇到电量耗尽、修改时死机、一些不可预知的BUG时还是很头疼的。建议大家准备一个棒子放进刷机文件作为专用的外设。

2.说是完美破解为时过早。首先还不算稳定，其次一些自制软件如模拟器等，还不能特别完善的支持，但基本上已经可以购入来玩了。原来玩不了的游戏里，《战场之绊》、《龙与虎》、《EVA 序》都已经可以基本正常游戏，唯独技术的NBGI的《偶像大师》，还是有点难攻不落……玩《高达vs高达》等需要锁定的CPU的游戏时，调整CPU频率也可以正常起效。

3.自从破解文件放出，北京地区的PSP价格就已经直线上升，涨幅多数在200左右，现在想要买台PSP3000+8G棒加一些基本配件的话，价格大致在1500~1600左右，货源充足，彩色机器（红色、蓝色）略少一些，价格也略高个几十块。目前价格幅度已经趋于平稳，买或者不买可以看自己需要而定。



↑一开始的GEN系统还比较不稳定，现在已经广泛使用建立在ChickHen2基础上的CFWEnabler

4.破解毕竟是利用漏洞，一次无法成功或者死机也很正常。如果反复尝试也不能奏效，可以试试以下步骤：单独准备一根小棒子，里面除了破解程序之外不放其他东西；多次破解失败时，彻底关闭PSP，并且拔出电池静待片刻（清除内存中的数据）。新版的CFWEnabler已经大大提高了成功率，如果试个三五次的还是不行，那就好好检查一下是不是有地方搞错了吧。

5.如果是之前在PSN上买的下载游戏（试玩游戏等），大部分还可以在刷机后使用的（如试玩版游戏、游戏追加下载内容等），起码普利尼追加关卡和妖魔无双的新任务还是可以用的。不过自从刷机文件出现后，索尼规定只要连接到PSN，必须强制升级成5.50以上版本，PC端的管理软件也加了相应的检测机制，所以短时间内就不要想上PSN的事情了……不单是3000

交流 北京 李礼
上期才来函求购PSP2000，3000就破解了，给大家添麻烦了。
男，北京市丰台区五爱屯，QQ：102130409

，之前的老机型也是一样待遇。

关于CFWEnabler，使用上有一些注意，这里要援引一下某人的使用白书。

问：CFWEnabler除了支持PSP 3000，还支持PSP2000 TA088v3吗？

答：是的，都支持。

问：这个和5.03 GEN-A有什么区别呢？

答：CFWEnabler的界面漂亮，更加人性化，使用方便；恢复模式没有BUG、屏蔽官方系统升级来保护PSP、增加了自制系统的网络升级功能。

问：刷过5.03 GEN-A，我还能刷这个CFWEnabler吗？

答：CFWEnabler 3.30版之前两者不冲突，3.30版开始可能有冲突，但是目前情况不明，建议卸载5.03 GEN-A后再刷CFWEnabler。

问：如何删除GEN-A，再装CFWEnabler？

答：将PSP用USB连接电脑，删除根目录下的files文件夹和PSP/GAME下的INSTALLERD10EA0B8文件夹即可。至于GEN-A刷入F0的文件，不用去管。然后安装CFWEnabler即可。

问：我能否从5.03 GEN-A去刷CFWEnabler呢？

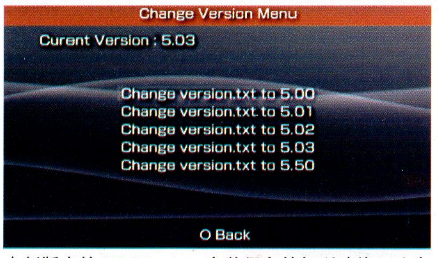
答：不能！CFWEnabler必须在ChickHEN R2的基础上运行，如果你是用GEN系统，那么彻底关机，开机后按照正常的步骤运行CFWEnabler。

问：装过之前版本的CFWEnabler，能否直接装新版的CFWEnabler，还是先卸载之前版本？

答：建议先卸载老版本，然后再装新版本。

问：使用CFWEnabler，第一次运行的时候怎么没有菜单？

答：第一次运行CFWEnabler的时候（3.30版以上）直接刷写，没有进入菜单是作者为了方便大家使用。其实想进入菜单也是可以的，按住R



↑新版本的CFWEnabler有着很多的便利功能，这个版本欺骗功能就是非常实惠的效果之一

问：CFWEnabler 3.50的版本欺骗功能，我怎么没显示5.51M33-6呢？

答：如果你想自己的小P上面显示5.51M33-6，需要在configuration中将Use Version.txt功能开启（Enabled），然后在Change Version里面开启Change Version.txt to 5.51。其他版本也是这样设置。

问：如何卸载CFWEnabler呢？

答：彻底关机后开机，运行ChickHen2，按住R键进入CFWEnabler。选择Uninstall按提示操作。

问：进入plugins时出现ERROR! Not plugins detected

答：拷贝要安装的prx插件文件到seplugins文件夹，运行一次CFWEnabler中的Flash Pops Modules选项。还可以在插件指令后加一个数字1，直接开启功能。关于这个可见前面的教程。

问：刷这个会变砖吗？

答：不会，只要不去删改PSP F0、F1里面的关键文件，不要进行没根据的刷机即可。

问：运行游戏死机、黑屏、80020321怎么办？

在PSP菜单中按Select键开启M33 VSH菜单，将UMD ISO MODE改为M33 Driver或SONY NP9660；将ISO名称改为英文或数字，不能带中文。如果安装了多种金手指插件，只选择一个软件开启，将其他的软件关闭。

问：玩ISO游戏遇到800200D9怎么办？

答：这是经典的错误代码，表示无法分配内存块。格式化记忆棒即可解决问题。

问：按Select键无法打开M33菜单怎么办？

答：进入CFWEnabler，将Configuration菜单中的Use VshMenu设为Enabled。

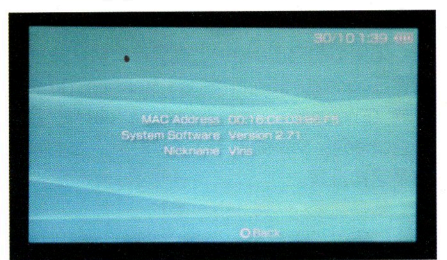
问：可以在CFWEnabler中使用金手指软件吗？

答：可以，按照以前的方式，手动安装金手指插件就可以了。

游戏单间

问 求救！我最近买了一台二手的PSP2000，但是不能联机！老是出现灰色的提示画面，说8XXXXXXXX错误怎么办！有人说是MAC坏了！怎么才能修好！

答：MAC坏了？你这台机器是什么版本？估计又是“可以用一辈子不更新”的神之版本3.71吧（此句为吐槽）？你可以试着选择设定——主机设定——主机信息，看一看你机器的版本是不是3.71，最重要的是，有一行字，MAC:XX.XX.XX.XX，是不是全部显示为横杠或者0000一类的。如果是的话那就是了，这是因为早年刷



↑早期的版本中经常出现MAC地址动不动就三长两短的情况，高版本其实一点毛病都没有

机时操作不当，把MAC地址刷没了，需要修复。修复的方法还是很简单的。大致有以下几种。

1.最简单的，直接把你的机器用神奇电池刷到5.00，向3.71说再见。

2.如果硬要抱着3.71不放手的话，可以下载一些小修复软件，比如MACFIXER、KEYCLEANER、ldstoragemanner、g54macid。因为太老大概已经不太好找了。

3.找个有无线网络接入热点的地方，比如无线路由旁边，用PSP连接网络，之后进入路由器的管理界面查看连接设备的MAC地址。之后用32位编辑器打开PSPflash芯片中的44key这个文件，将正常的MAC地址写进去——不过这个那啥，技术含量高了点，最好不要自己这么做。

问 请问《心之传说》中后期很多升级用的素材都打不到，何解？继承需要的GRADE要得太多了，有什么地方能比较快的刷GRADE吗？如果对武器升级不满意，有办法能退回去重新升级吗？比如有个特技很好我没得到。



答：武器升到最顶级用的东西大部分都能在通关之前获得，依照情况，可能有少部分素材会在隐藏迷宫中出现。武器升级之后不能退回去重练，错过的特技也只能抱憾了。至于GRADE，没有性价比特别高的地方，建议方法是把难度调高，然后找个杂兵出没的地方开始刷（并不推荐在最终迷宫等地刷GRADE，因为敌人血量太高了）。

问 请问什么叫BEST版？什么叫PLUS版？比如1945PLUS，是和原版完全不一样吗？增值版呢？



↑这次的《瓦尔哈拉骑士 战斗姿态》就是个明显的PLUS版，有了一定成效的改进。

答：关于这个问题，并没有太统一的称呼，总的来说一般都是以原版游戏为基础推出的后续或修改版。BEST版一般是指廉价版，内容和原版几乎完全一样，会在原版推出后若干时间面世，为的就是再捞一笔；PLUS版的话则一般是在原本的游戏上进行了修改和改变，小改变的如《怪物猎人P2G》、《FATE 老虎斗技场》，更如1945PLUS和心跳魔女PLUS其实就干脆是两个游戏了。增值版、超值版等就什么情况都有了，尤其要注意光荣（现在叫脱光社了？）的出品，经常就是只加了一两个新人物就拿出来又卖一次……最近的话，《瓦尔哈拉骑士2 战斗姿态》就是一款PLUS版的游戏，而《FATE UC》PSP版则是做了很大的改动，基本上可以看做同名新作了。

问 请问我有一台PSP有个特别奇怪的毛病：无论使用什么电池，包括原装电池、组装电池、飞毛腿等国产电池，使用一段时间后电池全都会自己膨胀起来，最后都装不进去了，电量也越用越少，请问这是啥病？有治吗？



答：这个嘛，简单的说一说电池膨胀的原理。PSP、手机等设备使用的是锂电池，这种电池是通过内部的电导溶液实现储电的，充电时，加在电池两极的电势迫使正极的化合物释出锂离子，嵌入负极分子排列呈片层结构的碳中。放电时，锂离子则

从片层结构的碳中析出，重新和正极的化合物结合。有时，由于充电或者放电的电压、电量与设计有差异，反应过程会受到一些影响，从而使得电液中析出气体，从而导致电池膨胀，如此一来，可供反应的电液有效含量减小了，电池也就废掉了。

会导致电池不正常反应的原因有很多，最主要的一个原因就是充电或者放电的电流不正常。既然你的PSP玩起来并无问题，放电环节应该没有影响，就应该是充电时出了问题，你可以去试着修理充电口，或者买一个好点的外置充电器（要好一点的，不要买太山寨的），把电池拿出来充电看看有没有好转。如果用的是山寨变压器的话，也换个普通的变压器试试。

除了电压不稳，还有一个会造成锂电池故障的原因是深充深放——就是动不动就插着充电很长时间，或者一直使用小电量持续放电(比如开机菜单下就丢到一边直到自然断电）。按理说PSP是有过充电保护的，电量达到一定程度后就会自动切断充电才对，可能是出故障了吧？使用时也要注意，没事时就轻推开关待机好了。

问 我最近在玩《流行之神 恐怖都市传说DS》这个游戏，可总觉得特别难，尤其是选选项还要花费一定的点数，最后评价老是到不了高级别（最高才B）。我找了攻略，但是两篇攻略内容相差很大，我照着打了，但都是A评价……这游戏是多结局的吗？



答：恭喜你找到如此内涵的一个游戏。本系列最大的一个特点，就是可以在探索过程中自由选择发展的方向，同样一个事件，有科学和灵异两个解决思路，选择任何一个都可以最终得出一个可接受的结论，如果在两个路线之间摇摆不定的话，也是可以解决的，结果就是评价可能不是很高而已（最高S，最低C，必须C以上才开启新章节）。游戏过程中往往要用到逻辑推理，和其他AVG游戏不同，这个推理是要消耗“推理点数”的，如果在无关紧要的事情上纠缠，就有可能因为心力交瘁而在重要问题上得不出重要结论或者线索，就不能弄到高评价了。加油奋战吧。本作在7月9日还会在DS上推出第二作（呃，不过都是复刻就是了），8月6号在PSP版上还有3推出，到时候如果受欢迎的话我大概会做内容的哦。

问 最近受别人的影响，我也在萌区研究《高达vs高达》这款游戏，目前还算是有成果，脱离了9S流。请问盟区上的是翔武的ID是什么呢？八房在萌区上的ID又是什么？还有请问什么叫推枪，什么叫援护取消？



答：嘿嘿，保密（被拖走）。翔武什么的他不让说，如果是八房的话，名片上其实就有八房两个字的，不知道你收集到了没有呢？

说说正经的，所谓的推枪就是在和敌人距离较近的时候使用前STEP逼近对手，离对手过近的时候STEP，会产生一个弧线效果（表现为想要绕过对手）。利用这个效果就可以躲避敌人的射击甚至部分格斗（尤其是有高度差的情况下），开枪的话由于是至近距离，也不是很好躲。属于相当考验反应的一个技巧，也没必要特意去追求。

不过嘛，有的时候无论是侧闪后闪还是升空落地都笼罩在对手的威胁之下时，果断地向前冲有时反而能廓然开朗哦。

所谓的援护取消顾名思义就是利用援护动作取消其他动作了。利用这一点可以做出很多效果，EXIA，特格跳起的瞬间放援护，就会迅速拔地而起（特格的效果），然后作出叫援护的动作，之后就可以自由行动；V2变身AB的时候援护取消，就可以用援护盖掉那个换装动作，马上可以行动。不过，多数机体的援护取消没有什么用途。

New Releases 新作游戏发售表

本期大推荐

游戏荒闹得有点让人没精神，感觉根本就没什么可玩的。之前宣扬的大作不是复刻就是素质差点意思，而真正好玩的估计也就是《俺的制造》这类的，不过这个月马上就要过去了，也就是说王国之心要发售了，基本上近期值得关注的大作就这么一个，其他仍然是小作品，不过看起来也不差。本期截止统计时间：2009年5月20日。

每期将在下面为大家介绍一些值得关注的作品。

07/11 勇者斗恶龙9 NDS



经过跳票后终于定下来发售时间的DQ9让不少人期待着，本作将是DQ正统系列新作中首次增加联机要素的作品，不过这个系统将如何表现还不清楚，特别是WIFI的通信功能，目前仍然没有给出一个明确的用途。

07/02 我的暑假4 PSP



是继PS版的初代登场PSP掌机后，该系列的正统第四作再次在PSP上登场，让喜欢本作的玩家们能在掌机上玩到原汁原味的暑假新作。这次的舞台是濑户内海的五岛三海，而且流传着一个海盗的宝藏的传说。

07/02 初音未来 Project PSP



游戏围绕音乐游戏和故事两部分互相交替，音乐游戏部分是在指定时间按下适当按钮的节奏游戏，连续成功则会获得高分。收录的歌曲包括一些初音未来热潮中的名曲，还有其他艺人的原创歌曲。

NDS SOFT RELEASE SCHEDULE 游戏发售表

7月发售游戏列表			
07.02	手话之森	STARFISH	AVG
07.09	流行之神DS2	日本一	AVG
07.11	勇者斗恶龙9 星空的守望者	SQUARE ENIX	RPG
07.23	家庭教师 未来超爆发	TAKARATOMY	ACT
07.30	PUYOPUYO7	SEGA	PUZ
8月发售游戏列表			
08.03	巴哈姆特之血	SQUARE ENIX	RPG
08.06	道具获得者	5PB	RPG
	死神DS4	SEGA	ACT
08.27	无名游戏 目	NBGI	RPG
9月发售游戏列表			
09.12	口袋妖怪 心之金	任天堂	RPG
	口袋妖怪 魂之银	任天堂	RPG
09.17	狼与香辛料	ASUKI	AVG
	沙迦2 秘宝传说	SQUARE ENIX	RPG
10月发售游戏列表			
10.01	闪电十一人2 威胁的侵略者	LEVEL5	RPG
	蓝龙 异界的巨兽	NBGI	RPG
10.08	黄金太阳DS	任天堂	RPG
11月后发售游戏列表			
11.06	召唤之夜X 泪之王冠	NBGI	SRPG
年内	雷顿教授与魔神之笛	LEVEL5	AVG
	BLEACH DS 4TH	SEGA	SRPG
	二之国 另一个世界	LEVEL5	RPG
	AGAIN FBI超心理搜查官	TECMO	AVG
	PostPetDS	MMV	ETC
	马里奥X索尼克 冬季奥运会	任天堂	SPG
	电击学园RPG	ASUKI	RPG
	HUDSON X GReeeeN	HUDSON	RAG
	迷你四驱OL	ROCKET	SPG
未定	沙迦 魔界塔士	SQUARE ENIX	RPG
	吉他英雄 巡演 10年	Activision	RAG
	NEOGEO格斗竞技场	SNK PLAYMORE	FTG
	勇者斗恶龙6	SQUARE ENIX	RPG
	海贼王	NBGI	ACT
	寒蝉鸣泣之时3	ALCHMST	AVG
	服侍人	SNKPLAMORE	AVG

PSP SOFT RELEASE SCHEDULE 游戏发售表

6月发售游戏列表

日期	游戏	厂商	类型
06.25	瓦尔哈拉骑士2 战斗立场	MMV	RPG
	剑与魔法学院2	Acquire	RPG

7月发售游戏列表

日期	游戏	厂商	类型
07.02	初音未来 Project DIVA	SEGA	RAG
	我的暑假4	SCE	AVG
07.09	世界随我转 光与暗的公主	GLOBE A	RPG
07.16	伊苏1+2	FALCOM	ARPG
07.23	兰岛物语：少女的约定	ACESYSTEMWORK	AVG
07.30	装甲核心3P	FROMSOFTWARE	ACT
	现代大战略	SYSTEM ALPHA	SLG

8月发售游戏列表

日期	游戏	厂商	类型
08.06	对战传说	NBGI	ACT
	流行之神3	日本一	AVG
08.20	狼隐	KONAMI	AVG
08.27	天诛3	FROMSOFTWARE	ACT

9月发售游戏列表

日期	游戏	厂商	类型
09.17	太阁立志传5	KOEI	SLG
	伊苏7	FALCOM	ARPG
9月	真三国无双5 Special	KOEI	ACT
9月	侦探神宫寺三郎 灰与钻石	ARCSYSTEM	AVG

10月发售游戏列表

日期	游戏	厂商	类型
10.08	GT赛车	SCE	RAC
10月	超时空要塞UF	NBGI	STG

11月后发售游戏列表

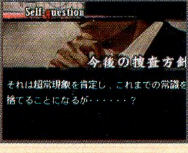
日期	游戏	厂商	类型
11月	装甲核心4	FROMSOFT	ACT
12.17	女王之刃	NBGI	SRPG
年内	实况力量棒球P4	KONAMI	SPG
	魂之利刃	NBGI	FTG
	铁拳6	NBGI	FTG
	创造球会6	SEGA	SPG
	PUYOPUYO7	SEGA	PUZ
	背后灵	LEVEL5	AVG
未定	王国之心 睡梦中诞生	SQUARE ENIX	RPG
	不死骑士	TECMO	ACT
	盒蛋战机	LEVEL5	RPG
	横行霸道 唐人街	ROCKSTAR	ACT
	合金装备 和平行者	KONAMI	ACT
	忍者活剧 天诛红	FROMSOFT WARE	ACT
	最终幻想 AGIDO XIII	SQUARE ENIX	RPG
	寄生前夜 第三个生日	SQUARE ENIX	ACT

07/30 噗哟噗哟7 NDS



作为《噗哟噗哟》系列最新作《噗哟噗哟7》将追加全新规则大变身，游戏中"噗哟"能够变大或变小，角色也能变身。游戏支持最多2～8人联机游戏，并搭载详细的教程模式。十分有意思。

07/09 流行之神DS2 NDS



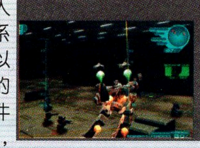
流行之神是以广泛流传于媒体与网络，称之为"都市传说"的各式谣言为故事主题所构成的恐怖冒险游戏；玩家将扮追查着各种都市不可思议的传说的事件，并且可以通过科学和迷信两种思路解谜。

07/16 伊苏I&II PSP



《伊苏I&II编年史》是2001年登陆Windows版I&II的复刻作品。游戏中收录了过去PC版的伊苏人设和PC游戏合辑1+2的人设。在PSP版中可以有选项对自己喜欢的人设风格进行人物半身像的切换。

07/30 装甲核心3P PSP



著名机械人动作射击系列，游戏以极为细致的机械人部件描绘而闻名，机体的每一个部位几乎都需要玩家去主动设定，而这些部位之间也会互相影响，最终影响整个机体的性能，非常适合机甲爱好者。



掌机快乐赢

嗨！

每期都有新变化的"掌机快乐赢"又有新奖品啦！相信广大掌机迷都坐不住了吧！快填好回函卡来参加吧！下期会有大量好东西奉上哟！

二等奖3名

怪物猎人雪山包



一等奖1名

盟区战卡+一年VIP+300道具点



特别奖

NDSBBS提供玩偶1个



三等奖5名

动漫挂饰

小提示：

如果你有希望得到的奖品，也可以通过来信或回函卡告诉我们，我们将会每期换上新的奖品，说不定就有你最想要的哟！

参加办法：

1、将随刊附带的回函卡填写好，贴上邮票寄回编辑部，即可参加本期抽奖活动。

2、本期抽奖活动回收回函卡截止日期为7月25日，时间以当地邮戳为准。

3、中奖名单将在122期刊登。回函卡复印无效。


雷門
10

